特報!!

LUNARの続編、ついに発表！　ゲームアーツが満を持して放つ！

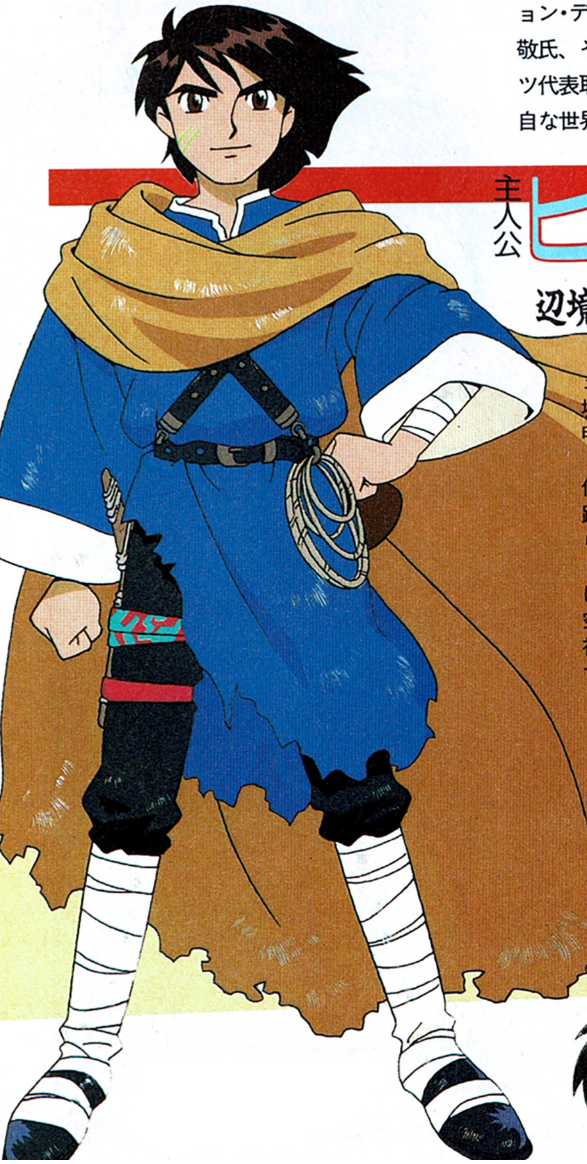
LUNAR —ETERNAL BLUE—

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG／MEGA-CD

かねがねウワサのあった「LUNARⅡ」が見えてきた！　今回は窪岡俊之氏のイラストと脚本の重馬敬氏、プロデューサーの宮路洋一氏を加えインタビュー。

これが、LUNARⅡの窪岡キャラだ！

あのＭＥＧＡ-ＣＤの名作「LUNAR」が、発売されてから１年半あまり。続編の制作が伝えられていた「ＬＵＮＡＲⅡ」が、ついに正式発表されたぞ。制作は、もちろんゲームアーツ。スタッフも、前作同様、キャラクターデザインに窪岡俊之氏(今回は、アニメーション・ディレクターも兼任)、シナリオに重馬敬氏、そしてプロデューサーは、ゲームアーツ代表取締役の宮路洋一氏。さらに今回は独自な世界観をより強調するために世界設定のコンセプトデザインに佐藤肇氏を起用している。物語の舞台は、前作と同じで空に青い星が、浮かぶ魔法世界。今回の基本コンセプトは、ストーリー性を重視した前作以上に個性的で生身に近いキャラ達が、織り成すドラマだ。窪岡キャラも、ますますパワーアップ。ゲームアーツ総力をあげての大作ＲＰＧに期待せよ！



主人公 ヒイロ



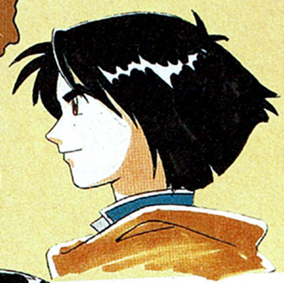
辺境に住むネアカな熱血少年!?

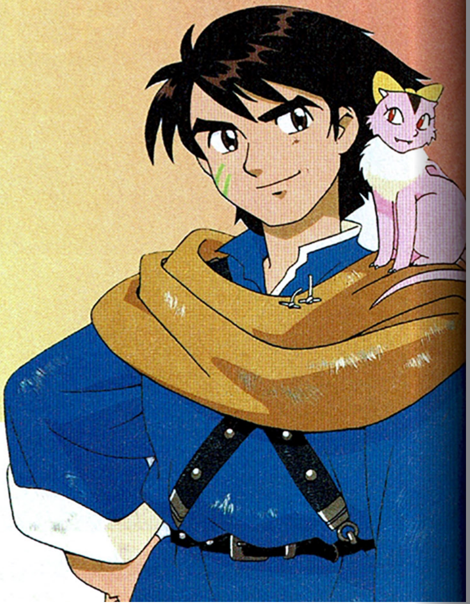
辺境の砂漠のオアシスに考古学者の祖父グエンと２人きりで住んでいる16歳の少年。辺境育ちのせいか、楽天的で無鉄砲。積極的で、明るくノリのいい性格をしている。

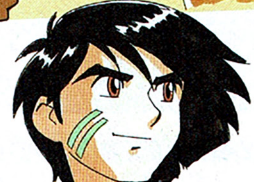
そんなヒイロは、祖父の影響で幼い頃から伝説に親しんでいた。家のそばの遺跡に足を踏み入れたり空に浮かぶ青い星を見上げながら彼は、いつも思う。

世界は、不思議にあふれていると……。今はもう伝説と化した、竜やドラゴンマスター、空飛ぶ魔法都市、それに世界を統べていた女神アルテナ。そのどれもが、実在していたはずだ。アレス達の冒険でさえ、過去の伝説である今、彼は古い古い遺跡に出かけるたびに伝説の確かさに確信を深めていた。

そして彼は、広い世界への旅立ちと冒険を夢見て心を踊らせている。







『BEEP! メガドライブ』1994 年 1 月号掲載

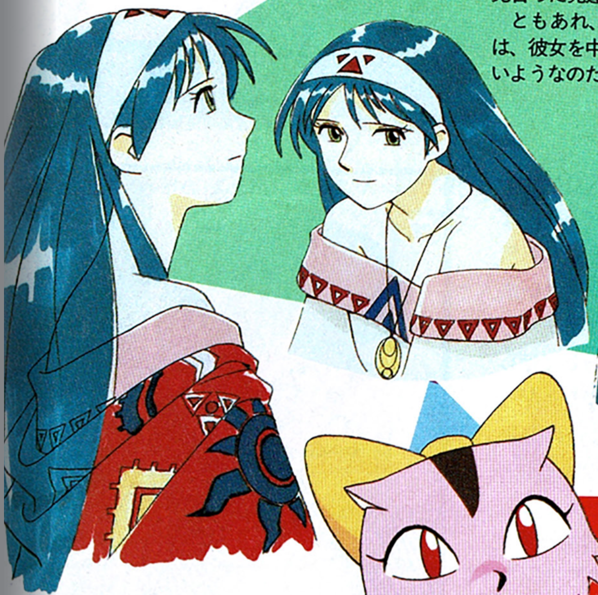
キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

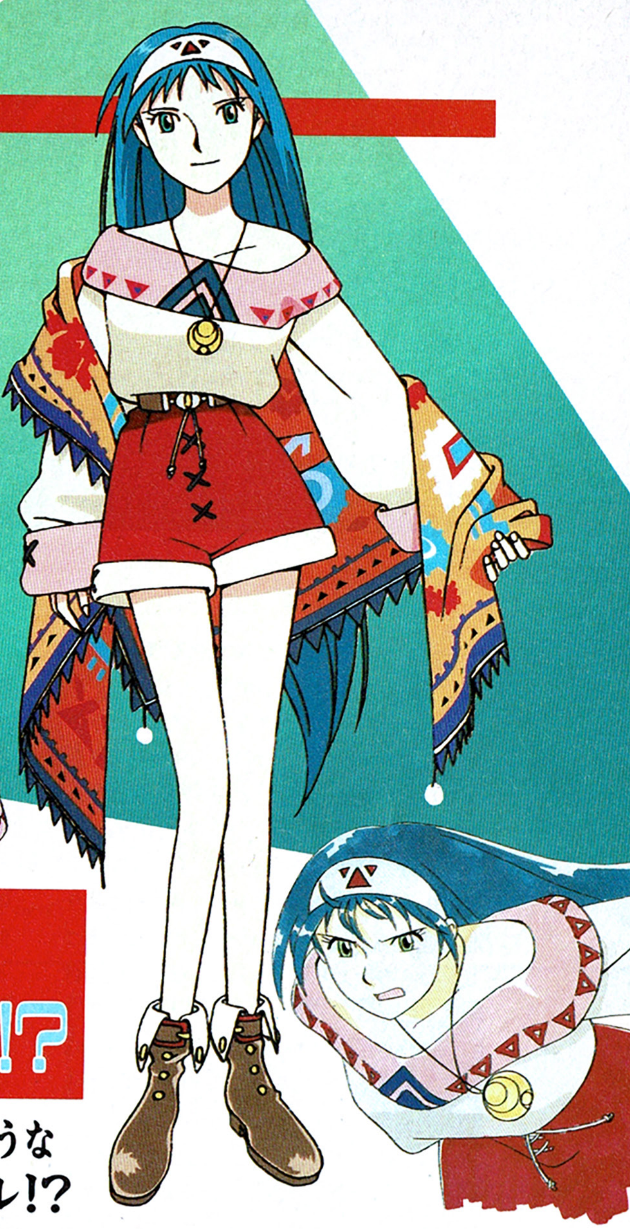
ルーシア

青き星からきた ミステリアスな少女

謎と神秘を感じさせるヒロイン。年齢は、不明だが、外見は、16〜17歳に見える。
ヒイロと彼女の出会いは、ヒイロが、謎の遺跡"青き塔"に侵入した時から始まる。

彼女は言う。「アルテナの女神に会わせて」と。
この時以降、ヒイロは、彼女を守りながら冒険の旅を続けていくことになる。
ルーシアは、不思議な少女だった。まるで人と交わった経験がないような感じで、とんちんかんな会話や行動をとる。感情的にも、年齢に見合った発達はしていないようだ。
ともあれ、「LUNARⅡ」の物語に関わる謎は、彼女を中心に語られていくことに間違いないようなのだが……。





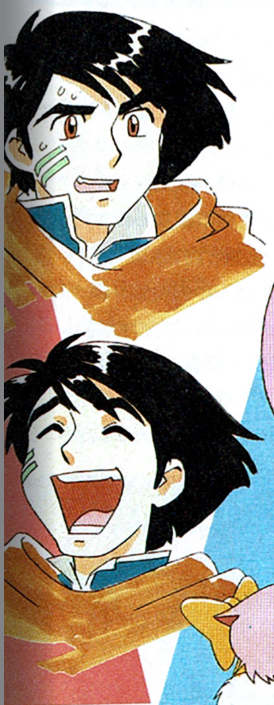
謎の猫型生物!?

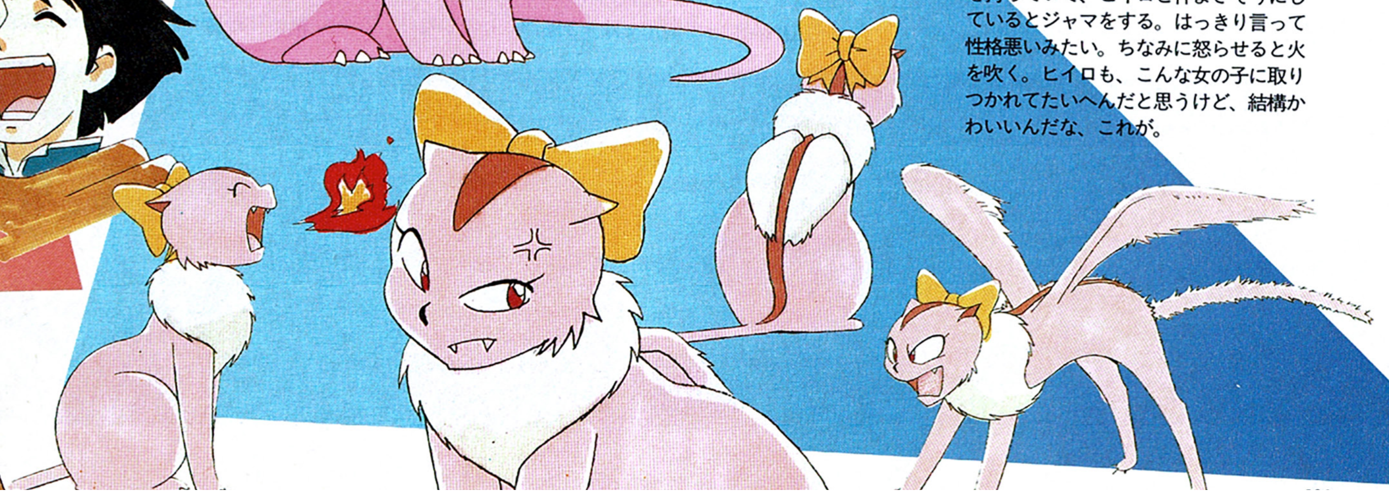
ちょっと性格悪そうな 赤竜のコギャル!?



前作のナル的な役割のキャラクター。ヒイロにいつもくっついているピンクの羽の生えた猫みたいな謎の生物。本人(?)は、赤竜の子供だと言いはっているが、誰も本気にしてくれない。

とってもおしゃべりで、オシャマで焼きモチ焼き。役柄的には、ヒイロの妹と言ったところ。でも彼女の夢は、大きくなったらヒイロのお嫁さんになることで、きっとそうなれると信じている。
彼女は、突然現れたルーシアに、反感を持っていて、ヒイロと仲よさそうにしているとジャマをする。はっきり言って性格悪いみたい。ちなみに怒らせると火を吹く。ヒイロも、こんな女の子に取りつかれてたいへんだと思うけど、結構かわいいんだな、これが。



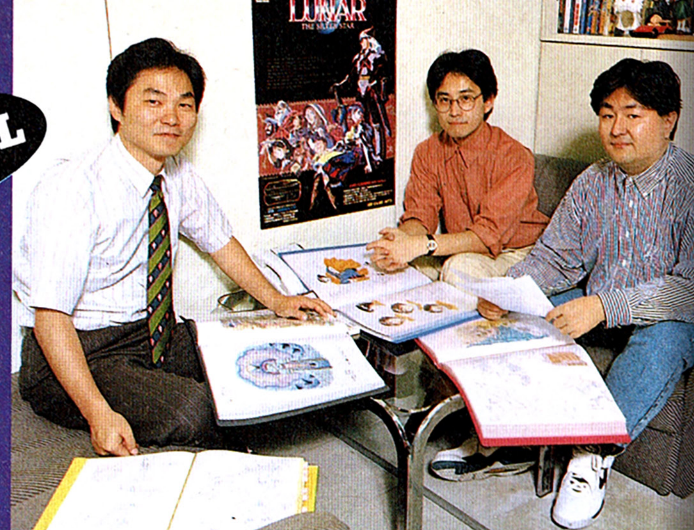


LUNAR —ETERNAL BULE— SPECIAL

スタッフインタビュー

LUNARⅡの世界をもっと知りたい！

Ⅰの時にもおなじみのスタッフ３人にインタビュー。話の端々からⅡへのヒントを読み取ってほしいぞ！



「LUNAR」は３部構成!?

——まず今回、MEGA-CDのRPGとして、こだわっているポイントをお聞きしたいんですが。

宮路　今回、２つの大きなテーマっていうのがあるんですけど、１つは、ＦＦⅤやドラクエⅤなどを見ていると、どちらかと言うと、ある種のドラマを追求していったRPGだったと思うんです。でも最近の「ロマンシング　サ・ガ２」やドラクエⅥの発表を見る限り、自由度と言うか、昔のRPGにちょっと近づいて、ドラマよりも、むしろ、ゲーム性を目指している。そういった流れの中で、「LUNARⅡ」はどうかと言うと、欲張りな話、ドラマもゲームも追求したい。ですから、流れとしては、一本デッカイ太い幹がある。そして、エンディングで、きちっと感動を与えるようなうまい組み立てにしながら、ゲーム性を追求するために、サブクエスト的な技をいっぱい伸ばしていきたい。ゲームとして〝やり込める〟要素。それプラス、エンディングまでドラマとして見ていった時に、最後に「ああ、面白かったな」と言う感動が残る、そういう作品を作れたらいいなと思います。

重馬　僕は、〝今回は〟と言うんじゃなくて、〝今回も〟なんですが、特にCD-ＲＯＭのゲームと言うのではなく、RPGとして、やっぱり、普通の当たり前の人間の当たり前な感情を持ち、そういう普通の人間がちゃんといて、ドラマに絡んでドラマを演じて、それぞれの人生を生きて、ちゃんと物語が進行してほしいと。それが今回も前回同様、一番気を配っている点です。むしろ、CD-ROMの大容量とか、アニメとか、声優さんの声が入るなどの要素は、ドラマを描くための演出として、使えるんだったら使いますよという感じです。とにかくドラマを描きたい。

——今回の世界設定はⅠの後の時代ですか？

重馬　同じ世界ですけれども、新しくゲームをプレイする人でも、前回、プレイした人でも、凄く新鮮に見えるぐらいに変わってます。

窪岡　Ⅰと同じ時間軸で考えたらⅡは、やっぱり、ちょっと未来かなって言う感じですね。

宮路　前回は北方が舞台だったので、気候的にも、ちょっと暖かくなってる。

——100年後ぐらいとか、そんなもんですか？

重馬　と言うか、きちっと何百年って決めていないんです。シナリオ制作側から言えば、「LUNAR」って、元々は、３部作にしたいなと思い続けてたんです。「LUNARⅠ」を作っている時も、３部作としての要素を常に頭においていたんですよ。なぜ、３部作かと言うと、結局、ドラマとか、人物、キャラクターをちゃんと描くためには、歴史観と言うか、ある種、縦走的な縦に積み重なった世界の流れが、必要なんです。前作の「LUNARⅠ」が、ある意味で３部作の真ん中のつもりだったんですよね。四英雄の戦いっていうのが、LUNARシリーズ３部作の一番最初で、そしてアレスたちの戦いがきて、今回の話になって、だいたい納まりが着くと。ただ、それ以前にも、



重馬 敬〈シナリオ担当〉
本業は、小説版『サイレントメビウス』などを執筆した小説家。今回も嘘のないドラマにこだわってます。

前作LUNAR —THE SILVER STAR— は

前作「LUNAR-THE SILVER STAR-」は、MEGA-CD本体発表と同時にタイトルが発表され1992年6月26日に発売された大作RPGだ。発売は、当初の予定よりかなり延びたが、この「LUNAR」の発売を待ってからMEGA-CD本体を購入したユーザーも多かった名作RPGだ。MEGA-CD初期のタイトルということもあり、ビジュアルやデモもさほど派手ではないが、窪岡キャラの魅力とストーリー性を重視したオーソドックスな作りで、現在でもMEGA-CDのＲＰＧとして評価は抜群。



ちなみに前作のキャラは

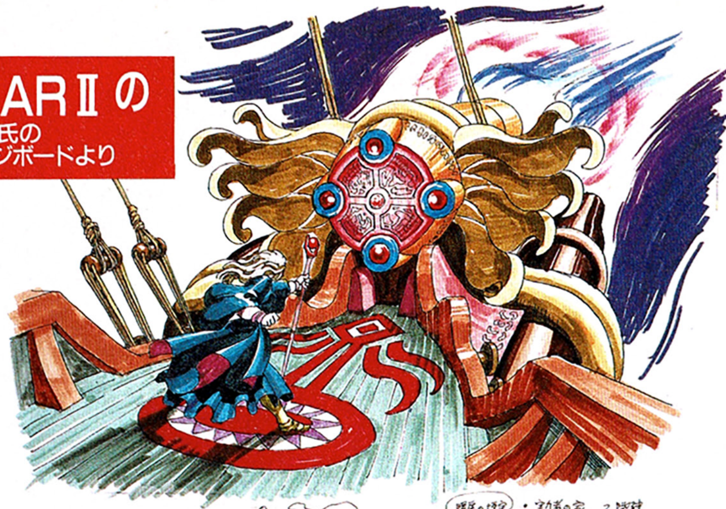
キャラクターデザインは、もちろんⅡと同じ窪岡俊之氏。主人公のアレスとルーナは当初、辺境の片田舎に住む少年。なんとなくナイーブで、のほほんとした気負いのないキャラ達の自然な演技が前作の魅力の１つだった。今回の窪岡キャラがどんな活躍を見せてくれるのか？　また、前作のキャラが登場するかどうかは、まだヒミツ。



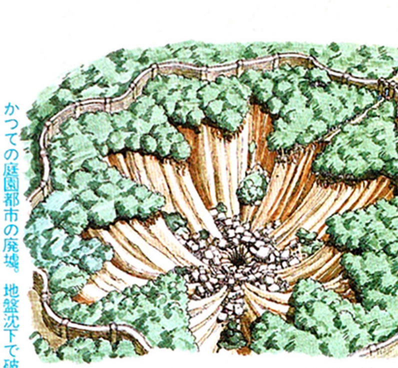
※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。

これがLUNARⅡの世界だ！ 佐藤肇氏のイメージボードより

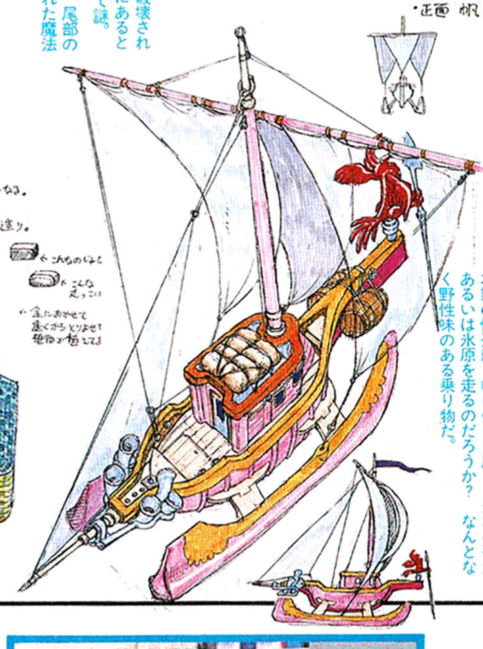
「LUNARⅡ」では、Ⅰにも増してリアルな世界観を構築することに力を入れている。これらのイメージボードは佐藤肇氏によって描かれたものだ。土地土地によって特色のある町並みや、魔法の利用のしかた、Ⅰより、やや進んだ機械文明や人々の生活水準がよくわかると思う。



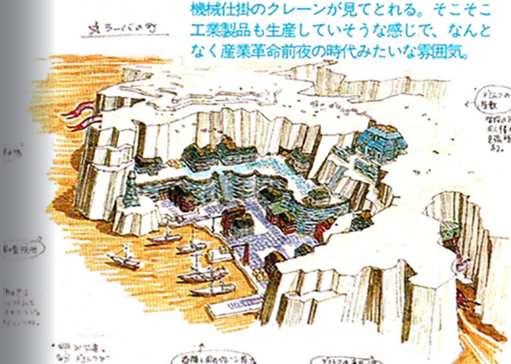
船上にとりつけられた魔法キャノン砲。尾部の魔法陣に魔力を導き、砲身から増幅された魔法を発射するものと思われる。



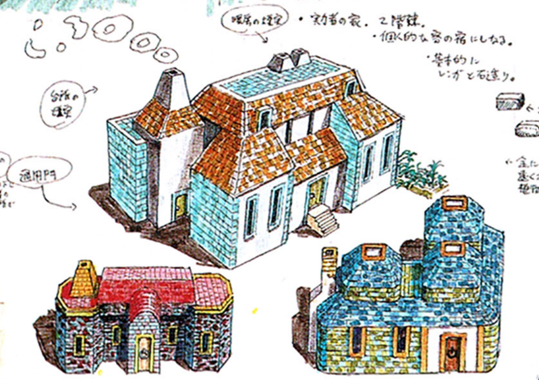
かつての庭園都市の廃墟。地盤沈下で破壊されたらしい。しかもその原因が竜の洞窟にあると言うのだが……。今のところは、すべて謎。



木製の快速艇。帆に受けた風で、辺境の砂漠、あるいは氷原を走るのだろうか？ なんとなく野性味のある乗り物だ。



ラーバの町。かなり開けた港町らしく大型の機械仕掛のクレーンが見てとれる。そこそこ工業製品も生産していそうな感じで、なんとなく産業革命前夜の時代みたいな雰囲気。



比較的上流階級の家。石造りでがっちりしていて、Ⅰの時より全体的に人々の生活水準も向上しているようだ。

もちろん、「LUNAR」の世界はあるし、それ以降も、「LUNAR」の世界があるんですけど、とりあえず、今回のお話に関しては、3部作の一区切りという構造なんですけどね。

宮路　Ⅱをプレイしてみたら、それぞれ思うことがあるんじゃないかな（笑）。

重馬　たぶん、前作の子孫たちも出てきますから、そんな感じで推測していただけるんじゃないかなと思います。

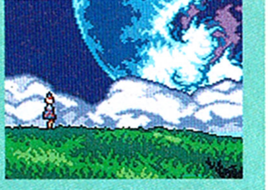
――魔法や機械文明などは？

重馬　物語の本質にかかわる魔法的な問題とかは残っていますけど、そんなに前回を引きずってないんです。だけどⅡになり、どう変わっているかは今は言えません。それと今回は、演出の方法論が違う点があるんです。結局、前作というのが、謎をあんまり重視していなくて、むしろ、わかってかまわないっていう演出法だったんです。『刑事コロンボ』みたいに、最初に犯人を明しておいて、見せていくというノリを目指してたんですよ。今回は完全に逆で、謎が多いんです。その最たるものが、ルーシア。今回のストーリーはヒロインのルーシアを中心にして展開していきます。とても重要なキャラクターですね。



窪岡俊之＜キャラクター・デザイン アニメディレクター＞
『ジャイアントロボ』『トップをねらえ』『ふしぎの海のナディア』を手掛ける。Ⅱではアニメディレクターも兼任。

LUNARの世界とは―!?



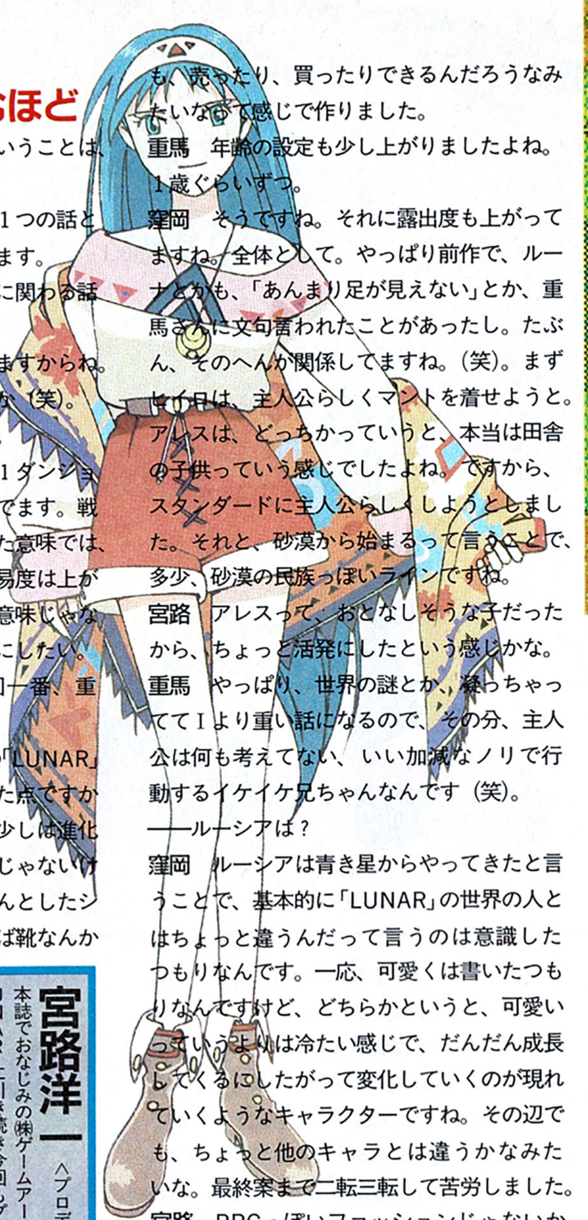
「LUNAR」の世界は、空に青き星が輝く魔法世界。そして魔法力の源である女神アルテナは転生を繰り返し、この世界を見守り続けている。その女神アルテナを守護しているのが、前作にも登場した、白竜、赤竜、青竜、黒竜の竜の一族だ。さらにこの竜族をも超える力を持つ最強の魔法戦士がドラゴンマスターだ。前作のアレス達の冒険は四英雄と呼ばれたドラゴンマスター達の一世代後の物語。そしてⅡの舞台はアレス達の戦いの記憶も薄れ環境も大きく変わっている。

前作のＡＩは、チト弱かった!?

「LUNARⅠ」にも戦闘時ＡＩコマンドがあるにはあったが、攻撃方針なども指定できず、まったくコンピュータにお任せのものだった。魔法も、あまり的確に使い分けてくれずＡＩコマンドを使っていたプレイヤーは少なかったようだ。Ⅱでは、戦闘における戦略性を重視し、ＡＩ戦闘をぐっと強化しているぞ。ある程度細かい指定もできるし、思考ルーチンも大幅に強化される予定だ。さらにキャラによっていろいろ個性ある行動をしてくれるらしい。とにかく、スピーディーでドラマ性のある戦闘を目指している。



やり込めばやり込むほど



——3部作の一番最後のお話だということは、一応完結するんですか？

重馬　ある種の大きな流れの中の1つの話としては、うまく決着が着くと思います。

——例の空に浮かんでいる青い星に関わる話っていうのも？

重馬　あの少女が青い星から来てますからね。きっと何とかなるんじゃないですか（笑）。

——難易度的にはどうなんですか。

宮路　今回はダンジョンなども、1ダンジョンに1アイデアぐらいを詰め込んでます。戦闘も力入れているしね。そういった意味では、かなり、ゲームとしての密度や難易度は上がりますかね。面倒くさいっていう意味じゃなく、やり込む部分を持ったゲームにしたい。

——キャラクターデザインで今回一番、重視した点はどうですか？

窪岡　そうですね。基本的に、前の「LUNAR」のカラーは残しつつも、新しくした点ですかね。IIで「LUNAR」の世界全体も少しは進化していて、それほどハイテク文明じゃないけど以前よりは工業製品とか、ちゃんとしたシステムができてて、だから、例えば靴なんかも、売ったり、買ったりできるんだろうなみたいな感じで作りました。

重馬　年齢の設定も少し上がりましたよね。1歳ぐらいずつ。

窪岡　そうですね。それに露出度も上がってますね。全体として。やっぱり前作で、ルーナとかも、「あんまり足が見えない」とか、重馬さんに文句言われたことがあったし。たぶん、そのへんが関係してますね。（笑）。まず、ヒイロは、主人公らしくマントを着せようと。アレスは、どっちかっていうと、本当は田舎の子供っていう感じでしたよね。ですから、スタンダードに主人公らしくしようとしました。それと、砂漠から始まるって言うことで、多少、砂漠の民族っぽいラインですね。

宮路　アレスって、おとなしそうな子だったから、ちょっと活発にしたという感じかな。

重馬　やっぱり、世界の謎とか、凝っちゃっててIより重い話になるので、その分、主人公は何も考えてない、いい加減なノリで行動するイケイケ兄ちゃんなんです（笑）。

——ルーシアは？

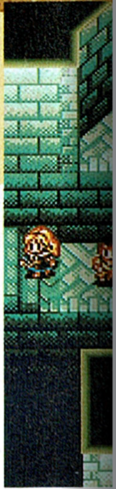
窪岡　ルーシアは青き星からやってきたと言うことで、基本的に「LUNAR」の世界の人とはちょっと違うんだって言うのは意識したつもりなんです。一応、可愛くは書いたつもりなんですけど、どちらかというと、可愛いっていうよりは冷たい感じで、だんだん成長してくるにしたがって変化していくのが現れていくようなキャラクターですね。その辺でも、ちょっと他のキャラとは違うかなみたいな。最終案まで二転三転して苦労しました。

宮路　RPGっぽいファッションじゃないから、かえって、いいのかもしれない。

重馬　わりと、最初のうちは、ユニセックス的なっていうか、そういう部分を感じるんじゃないんですか。設定としては胸もちっちゃいそうですから（笑）。



どこかの町の中みたいだ。左上の風車が、さりげなく動いているところなんか、凝っているぞ。キャラの細かい動きにも注目だ。



寒々しく、不気味な立体ダンジョン。パーティーキャラの向きに注意。1人1人、個性的に"演技"しているのがわかるかな。

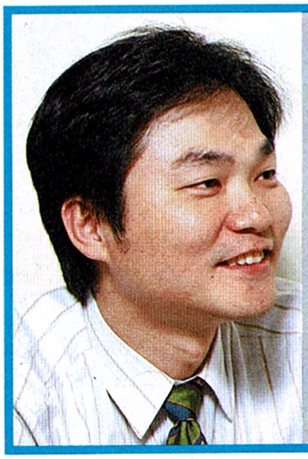
——胸が小さいというのは、どなたの趣味なんですか（笑）？

窪岡　いやあ、全体的に、ちょっと細めにはしてあるんですよ。というのも…これは、設定にかかわるので、まずいんですけど（笑）。

——謎の猫型生物は？

窪岡　そうですね。ナルの女の子版っていうので発展させて考えて、このラインにくるまでも、ちょっと迷いました。最初は色違いのナルにリボンがついたぐらいだったんですけど、（笑）もうちょっと女性的なラインにしたほうがいいんじゃないかと言うことで、こうなりました。

——今回、窪岡さんは、キャラクターデザインでだけじゃなくて、アニメの演出まで手がけてますが。



宮路洋一
〈プロデューサー〉
本誌でおなじみの㈱ゲームアーツの代表取締役社長。「LUNAR」に引き続き今回もプロデュースを務める。

ゲーム画面上の細かい演出にもこだわってるぞ！

「LUNARII」の演出は、"臨場感"と"意味"を意識してなされている。動きや色、音などの要素を組み合わせ多彩な演出を繰り広げるのだ。例えばビジュアルシーン以外でも、マップ上でキャラクターはもちろん、風車、旗なんてのもちゃんと雰囲気を盛り上げるために動かして臨場感を高めているし、シーンによっては、その場面の意味をふまえ、画面をパレットチェンジによって色変えしたり、BGMや、ふんだんに使われるSEによってドラマ性を高めていくといった感じだ。

ドラマ性と言えばそれを支える柱は、キャラクター。「LUNARII」でのキャラは、"演技"を意識して作られている。例えばマップ上のチビキャラにも演技をさせるための特殊パターンを多数持たせ、イベントシーンなどで多彩な演技を見せてくれる。またセリフをしゃべる時は、メッセージ・ウインドゥを表示してその表情の変化で感情を伝えてくれる。そして戦闘シーンやレベルアップにも各キャラの個性に合わせた特徴が盛り込まれるはずだ。

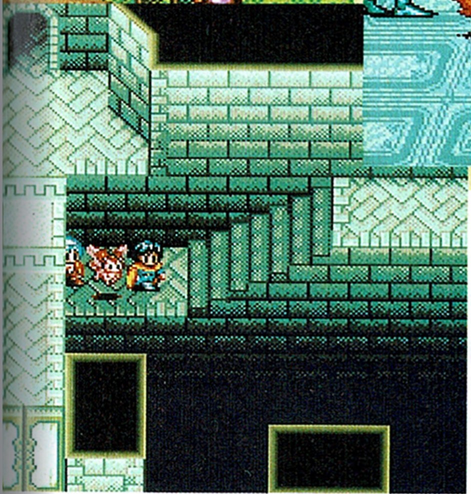
もちろんCDならではのビジュアルデモや声優の肉声も、キャラに個性とリアリティを与えてくれるぞ。

ちなみに前作の写真



※インタビュー記事の肩書きは当時のものです。





本邦初公開!

LUNARⅡ画面写真だ! 細かい演出に注目

システム的に一番改良されたと言う戦闘。魔法も派手になっているし、石化されたキャラやレベルが表示されているのもⅠとは違う点だ。



窪岡　動きで見せることは、実はあんまり考えていなくて、オープニングとして、一種の情感とかを優先したつもりなんです。でも結果的に動きも多くなってしまいました。一番の目標は、大作映画的な雰囲気ですね。

宮路　前回がテレビアニメのラインを狙ってたので、今回は劇場映画っぽい、ちょっと重くてかっこいい感じなんです。

窪岡　あと、本当に、無理なことを頼んでしまって、僕は、普通のセルアニメ感覚でやってたんですけど、MEGA-CDの画面にするため、グラフィックの方などに本当に苦労をかけてしまいました。

宮路　いえ、いえ。こっちは喜んでますよ。

――ゲームシステム的に変更はありますか?

宮路　戦闘は細かいですよ。AＩも前回より、非常に賢くなっています。AＩ任せでも、もちろんかまわないんですが、ボスキャラとの戦闘は、マニュアルでシビレてもらいたい。やり込んで楽しいシステムとバランスに練り込んでいきたいと思います。

――魔法システムはどうですか?

宮路　根本的に変わってます。新システムを採用します。アビリティシステムになってるんですよね。あとキャラクター性が、きちんと出るような戦闘にしようかと思っています。育てるうちにプレイヤーの個性が目立ってくるようにね。

重馬　今度のAＩ、面白いですよ。自分の好きな子が痛めつけられていたら、自分の身をかえりみず助けにいくとか、そういう細々とした、動きをします。

宮路　戦闘のビジュアルは、かなりよくなりましたね。派手派手ですね。魔法なんかも、かなり派手。CDの容量で使いまくっちゃっているし、今まで出ているRPGの中で一番派手じゃないいですか。これまでのMEGA-CDのノウハウを注いで作ってますから。

――それでは最後に一言お願いします。

宮路　これからが、たいへんだけどいいものを作ろうと思っています。

重馬　はげましのお便りがほしいです。

窪岡　ご意見、ご要望がありましたら、どんどんお願いします。

――どうも、ありがとうございました。

LUNARⅡ 制作進行中

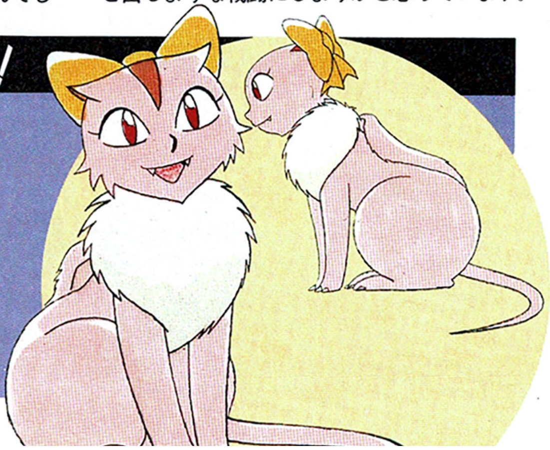


続報を待てーー!

この子の名前を募集します!

自称、赤竜の子供。まだ名前のない、ピンク色をした猫みたいなこの女の子の名前を募集します。

「LUNARⅡ」スタッフ自ら、しっかり審査するぞ。入選者には豪華賞品を進呈する予定だ。ふるって、応募してね! ただし、あんまりヘンな名前をつけると火を吹くかもよ……。



ついでにⅡへの要望etc募集!

というわけで、今回のインタビューどうだったかな? インタビューの最後にもあるようにスタッフの今、一番知りたいことはメガドラユーザーの「LUNARⅡ」に関する要望や意見みたいだ。そこで読者のみんなにスタッフあてのお便りを募集するぞ。

「LUNARⅡ」に関することを遠慮せずに書いてほしい。もちろん「LUNARⅡ」スタッフには必ず目を通していただくし、機会があればBEメガで掲載したいと思う。

あて先は、BEEP!メガドライブ　LUNARⅡご意見番コーナーまで。

※名前募集、要望募集は当時のものです。現在は募集していません。

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ	〉〉〉〉〉〉〉〉〉〉〉	?%	1人プレイのみ

LUNAR ETERNAL BLUE

今年もMEGA-CDに新しい風を巻き起こすか！

窪岡俊之氏デザインのNEWキャラクター紹介。そして、世界設定担当の佐藤肇氏にLUNAR Ⅱの世界を語ってもらったぞ！

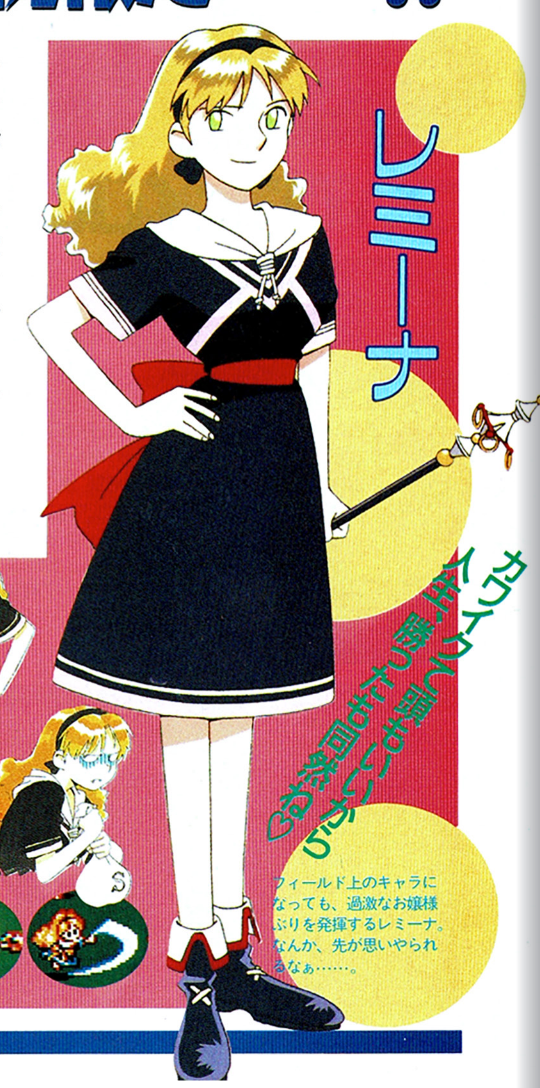
お待たせ！ LUNARⅡの続報だ――！！

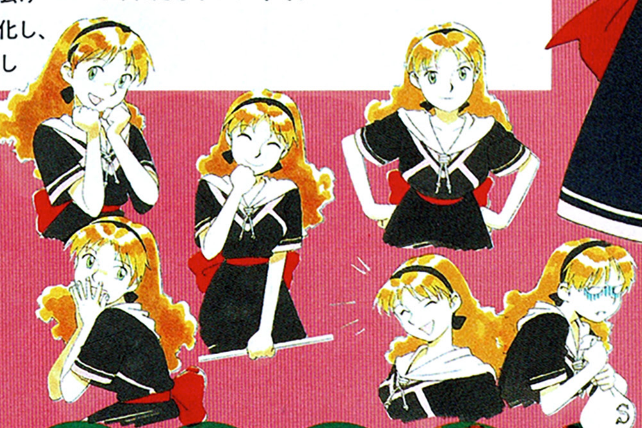
ゲームアーツが贈るMEGA-CD大作RPG「LUNAR ETERNAL BLUE」。先々月の第1報以来、MEGA-CDユーザーの期待も盛り上がる一方なんじゃないかな。

前作「LUNAR THE SILVER STAR」以来約1年半、ゲームアーツが総力をあげて制作進行中だ。スタッフも前作同様、キャラクターデザインに窪岡俊之氏、シナリオに重馬敬氏の息の合ったコンビに加え、今回も、世界設定に佐藤肇氏を起用。LUNARのゲーム世界にさらに厚みを持たせているぞ。

ストーリー的には前作「LUNAR」の何世代か後、空に青い星が浮かぶ魔法世界に繰り広げられる「LUNAR Ⅱ」。魔法文明もさらに進化し、「LUNAR Ⅰ」での冒険も、もはや伝説と化した世界となっている。今回の「LUNARⅡ」は、前作の独特な雰囲気を踏襲(とうしゅう)しつつ、新キャラも続々登場し、ゲームシステムや演出、グラフィックもさらにパワーアップした作品になりそうだ。

そこで今回は、窪岡氏デザインの新キャラクターと新着ゲーム画面、そして、世界設定を担当した佐藤肇氏とゲームアーツのグラフィック担当、安住政敏氏のインタビューなどをまじえて「LUNARⅡ」の世界を探っていこうと思う。ゲームアーツならではの、ゲーム制作に対するこだわりを少しでも、感じとってくれたらウレシイぞ！





歴史と伝統を誇るヴェーンの魔法ギルドの現当主。見てのとおりまだ16歳の少女。でも本人曰(いわ)く、「これは、いかに優秀で人望にあふれ、おまけに若くて美人なんだからもう無敵っていうことの証明ね！」だってさ。容貌(ようぼう)は今や伝説であるヴェーン中興の祖、ミア様に似てるけど、性格は…ぜ〜んぜん違うみたい。とにかくLUNAR世界きっての過激なお嬢様。だけどお金に異常に執着(しゅうちゃく)をすることがある。

こちらはⅠのミア様



深窓の令嬢といった感じのおっとりとした性格でした。



フィールド上のキャラになっても、過激なお嬢様ぶりを発揮するレミーナ。なんか、先が思いやられるなぁ……。

『BEEP! メガドライブ』1994 年 3 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

創刊！

LUNAR EXPRESS!

宇宙初(？)まるごとLUNARⅡ情報誌！

怒濤の連載第1回めなのだ――

そんなこんなで、先月お伝えしたとおり今月から、LUNARⅡ制作スタッフと読者をつなぐ超特急情報コーナー発進!!　応援よろしく～っ！

GAME ARTS　(株)ゲーム アーツ公認？

GAスタッフの方々のご協力に感謝！ちなみにゲームとアーツの間は1/2字開ける。これがポイントね

いよいよLUNARⅡ完成まで、カウントダウン開始!!

昨年の末に第1報をお届けして早3カ月。読者からの反応もどんどん高まり反響のお手紙も続々とゲーム アーツや編集部に届き始めた。そこで本誌も、この機を逃すな、というわけで急遽(きゅうきょ)LUNARⅡ情報ページを開設することにっ…てな前振りはここらで終わりにしとくとして、とにかく今月から本格的に開始するこのLUNAR EXPRESS、ゲーム アーツ公認(だよな？)の独占LUNARⅡ情報満載のコーナーなのだ。LUNARフリークなら見逃せない最新情報や制作ウラ話、ウラ設定などなど決して他では拝めないような、よもやま話が盛り沢山。また、読者からのお手紙もこの場で掲載していくので、バシバシお便りおくんなさいまし。それではスタート！

ハガキで、ひとこと

★すごく期待しています。他ユーザーの人には「FFや天外なんて相手にならんぜ」とか「スーファミ売ってでも買え!!」とか過激に宣伝(笑)しまくってます。私が嘘をついたことにならないよう(笑)素晴らしいものを作ってください。

（愛知県／尾関俊介）

す、すげぇ、これぞファンの極み！　過激だけどいいぞぉー。

★ケースはダブルジャケットにしてください。なんか「超大作」って感じがします。

（京都府／松井剛）

確かにそうかもしんない。どうですゲーム アーツさん？

★（個人的意見ですが）林原めぐみを出せーっ！

（宮城県／田端桂子）

そう言われても……ねえ。では次回もお手紙待ってるよー。

LUNARⅠ　あの人は今…ミア様編

-TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS!-



LUNARⅡ制作日記

1992年7月頃

LUNARⅡ制作日記の第1回めは、1992年7月頃に行われたスタッフ合宿ネタだぞ。「LUNARⅠ」も無事発売された約1カ月後、早くもⅡに向けての合宿が行われてたわけだ。場所は群馬県、尻焼(しりやき)温泉。痔(ぢ)の治療で有名なところだ。ゲーム アーツスタッフに痔の人がいたかは定かではないが、とにかくⅡの主要制作スタッフ12～13人が一同に会して1泊2日で合宿は行われた。

なんと言ってもⅠ完成以来、スタッフが集合したのは初めて。まず、Ⅱに関する基本方針が、検討された。Ⅰ同様、カルトに走らずRPGの王道を行くこと、そして主役の男の子と女の子を軸にした話にしようと言う基本方針が固まる。あいにくの雨のため、河原にある露天風呂(男女混浴！)にも入らず、ひたすら企画を固める仕事とお座敷麻雀の1日。そんな中で、「LUNAR -ETERNAL BLUE-」の核心となる“青き星から来た少女ルーシア”と言うキーワードが生まれたのだった（拍手！）。

TIME SLIP！



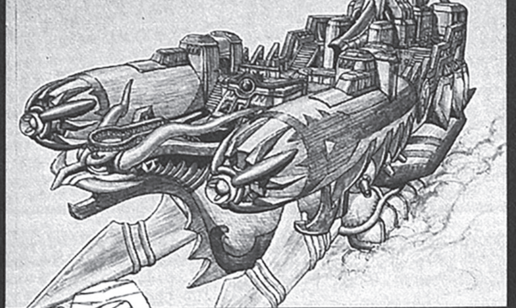
のべつまくなし麻雀してたわけじゃないよ。アイデアが出る合間の一時ってやつだね。ちなみに宮路社長の麻雀の腕とヒキは、ほとんど人間の範疇を超えていたらしい。

『BEEP! メガドライブ』1994年4月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

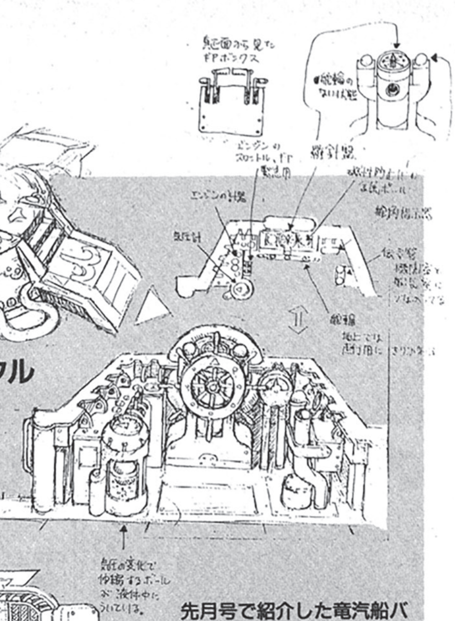
LUNAR-ETERNAL BLUE-
設定コレクション

竜汽船バルガン

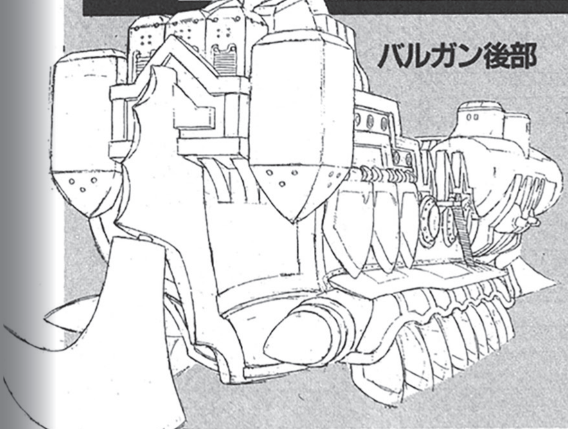


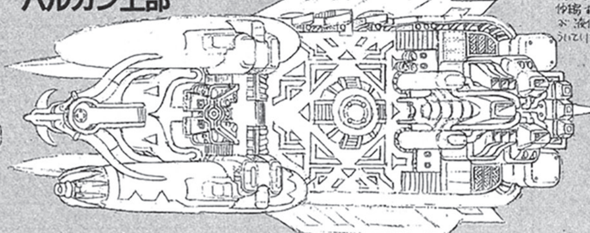


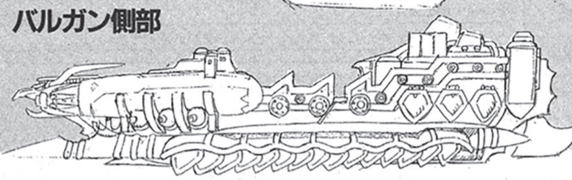
ワープサークル



ブリッジ


バルガン後部


バルガン上部


バルガン側部

先月号で紹介した竜汽船バルガンの詳細設定をお届けするぞ。とにかく、佐藤 肇氏の手による設定は、緻密の一言。動力源の魔法エンジンについては明かされていないものの、船底に取りつけられている水上推進用のムカデ状可動バケットやブリッジにある舵輪やスロットルレバー、計器類の配置や構造が、こと細かに見て取れると思う。

Ⅰの頃のミア様



Ⅰに登場したキャラのその後を、鋭く追求するこのコーナー。実はもともと窪岡俊之氏が、Ⅱの企画立ち上げ時に描き起こしたラフ設定を元にしている。Ⅱのゲーム中に生かされている部分も結構あるみたいだぞ。さて今回は、ヴェーンの魔法ギルド当主の娘、名門の美少女としてうたわれたミア様の登場。彼女はⅠの物語の後、母のレミリアの後を継いでヴェーンの当主となるわけですねぇ。コンプレックスを克服したのか胸やウエストを強調する服。うーん実にいいぞ。ところでナッシュは、どう思ってるのかねえ。

こんなシーンも……


泉で水浴び。そういえばセッケンなんてアイテムもあったっけ。

こちらは現ヴェーンの当主レミーナ嬢


ミア様の時代から数世代後のⅡの世界でヴェーンの当主を務めるレミーナ。性格はミア様と正反対!?

今月の重馬 敬氏の独白



今回、声優さんに女の人が、多くてうれしいな。

声優さんのキャストは、ほぼ決定しているんですが、発表は、もう少し後になりそうですね。

今回は、アフレコがバレンタインデーの後なのが、ちょっと残念。次回は、バレンタインにぶつけてアフレコやってみたいです(笑)。

急募!! 6月号のお題だ!!

LUNARⅡ 魔法システムはどーなる!?

LUNARⅠ発売から1年半。Ⅱの魔法システムはどう発達し、改良されるかのか!? 読者の予想、疑問などを大募集だ。

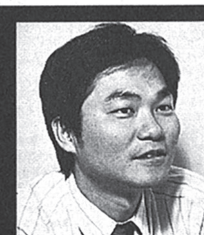
窪岡俊之杯争奪!イラストギャラリー

読者が描いたLUNARⅡのイラストを、窪岡氏自ら選定してくれちゃうコーナー。今回のお題目はルーシアだ。張り切って描いておくれ。

その他

こんな企画は？ とか気になってることなど、ともかくなんでも受けつけちゃいます。激励、お叱りも明日へのはげみ。何でも送ってくださいな。

今月の宮路社長のお言葉――VOL.2



先月のカオスの状況からだんだんまとまりだしてきた。バラバラのパーツを組み上げているところですね。先月がカオス理論ならスーパー・ストリングス理論ですよ。宇宙は"ひも"でできていると言う学説ですね。RPGも、ひもでできているんです。1個1個バラバラなものを、ひもみたいにつないでいく。材料は、マップも戦闘システムもかなり準備できてきたから、それを組合わせていく段階にきていますね。なんとなくゲームができたんじゃないかなという錯覚が、出てくるとまずいんですけどね。

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ	?%	1人プレイのみ

LUNAR —ETERNAL BLUE—

さらに進んだ制作状況をプレスするぞ

現在「LUNAR Ⅱ」は着々と進行中。今回はほぼ決定した戦闘画面と新しいキャラクター達を中心に紹介するぞ。

Opening完成間近！ 美しいビジュアルシーンがてんこ盛り このルーシアのどアップを見よ!!

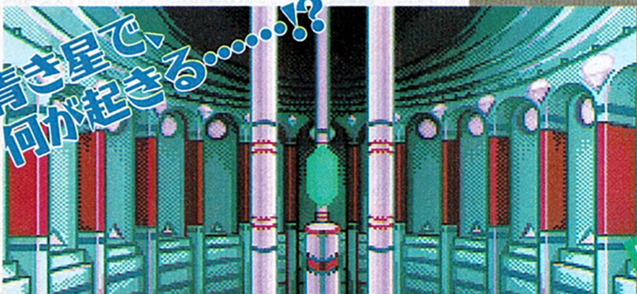
どーんと出ました、ルーシアの超アップ。これは何かというとオープニングで使われているビジュアルシーンから抜き出したものなのだ。聡明な瞳にキリリと引きしまった面立ちのルーシア。キャラクターの魅力が存分に引き出されているビジュアルだ。下のビジュアルもオープニングからのもので、ある聖堂内部の様子。中央には謎のクリスタルが輝きを放っている。やはりルーシアとも関係あるんだろうな。うーん、気になる……。

すでにグラフィックは完成しているオープニング、本当はもっともっと紹介したかったのだけれど、何分このオープニングは物語の核心を突く部分ばかりで構成されているため、これ以上は見せられないのだ。ごめん!!



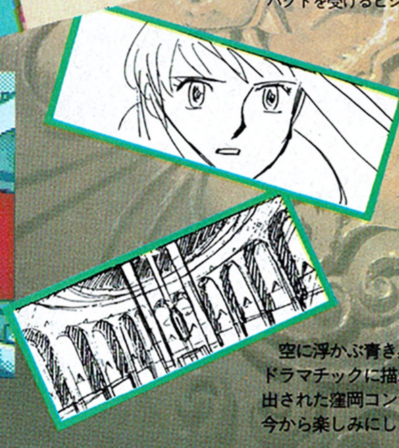
いきなり核心を突く!? ルーシア登場……

何かを決意したかのように空を見上げるルーシア。その瞳に映るものは……!? 何はともあれ強いインパクトを受けるビジュアルシーンだ。



青き星で、何が起きる……!?

青く輝くクリスタルを守るかのようにぐるりと壁が取り巻いている。ここはどうやらかなり大きな聖堂の内部らしいが……。



これが窪岡氏のコンテ（の一部）！

今回オープニングを見せていただくにあたって、窪岡氏の描いた絵コンテのほうもラッキーなことに掲載することができたのだ。「LUNAR Ⅱ」では、以前にも紹介したとおりキャラクターデザインの窪岡俊之氏が自らオープニングの演出を手掛けている。

空に浮かぶ青き星に深く関わるシーンがルーシアを中心にドラマチックに描かれているぞ。ＯＶＡ並のクオリティで演出された窪岡コンテが、MEGA-CD上でどう再現されるか、今から楽しみにしていてほしい。

『BEEP! メガドライブ』1994 年 5 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

戦闘シーンを見よ! 連続写真で雰囲気を味わえ!!

戦闘シーンがどんなふうに変わるのかと興味深々という読者の方も多いと思うが、Iの操作法に慣れ親しんでいるプレイヤー側を混乱させないためか、基本的にはIの流れをくむオーソドックスなものとなっている。リアルタイム性ではなく、ターンごとに行動を選び、その後各々のキャラクター操作を行うといった方式だ。表示的にも非常にIに似かよっているが、魔法や技などの演出面は、格段にパワーアップしているようだぞ。というわけで今回の目玉、戦闘シーン3タイプを連続写真で紹介するのでじっくり観賞してくれい。

ヒイロの技 飛翔剣



敵モンスターとの距離を無視して使える技。技名の飛翔のとおり超人的なジャンプ力で敵の懐に飛び込み、シュカッと剣を振りダメージを与えるというものだ。敵モンスター1人(匹?)に有効。まさに元気いっぱいのヒイロらしい攻撃方法だね。

エンカウント



エンカウント画面。戦闘に入るとまずこの画面で戦うかどうかなどの作戦を決めることになる。

その後各々のキャラクターの行動を決める画面が現れる。AI、技、防御、攻撃、道具、退却の6つのコマンドで構成されている。





今回はヒイロには技である飛翔剣を選んでもらった。さあ、じっくりヒイロの戦いぶりを見てほしい。



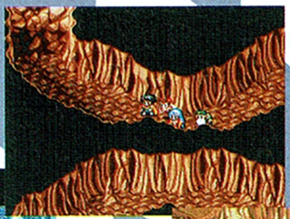
ダンジョンやマップもちょこっとだけ紹介ね



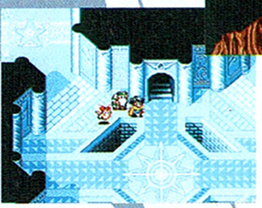
青き塔に何か……

謎の遺跡である青き塔。存在すら忘れかけられているが、どうも天空にある青き星と関係があるようだ。朽ちかけたこの遺跡にはいったい何があるのだろう……。

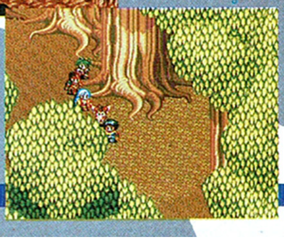
さてさて、ようやく街の中だけでなくダンジョンやフィールドマップのお目見えだ。で、目を引くのが移動中のキャラクター達の動き。パーティーを組んで進んでいくのだけど、こやつらがちょこまかちょこまかと動きまわるんだ、これが。あっちをキョロキョロ、こっちでちょっくら道草、ってな感じの動きでまさに珍道中という雰囲気。芸が細かいというべきだけどね。



洞窟の内部。地面がゴツゴツして歩きづらそう。この先彼らを待ちうけるのは!?



細かな細工が施された塔の内部。青みがかった建物だがこれが噂の青き塔なのか。



森の中を歩くヒイロ達。中央の樹齢百年はありそうな木からして結構古い森かも。



レミーナの魔法 ファイアストーム

文字通り火系の魔法で敵グループ全員に効果がある強力魔法だ。魔法の効果が現れるにつれて画面が赤く染まってきて、そして最後に火の嵐が……。まさに、くるぞくるぞゴォォ――ってな感じだね。うん、お嬢様にピッタリ!? 凄いな魔法って！

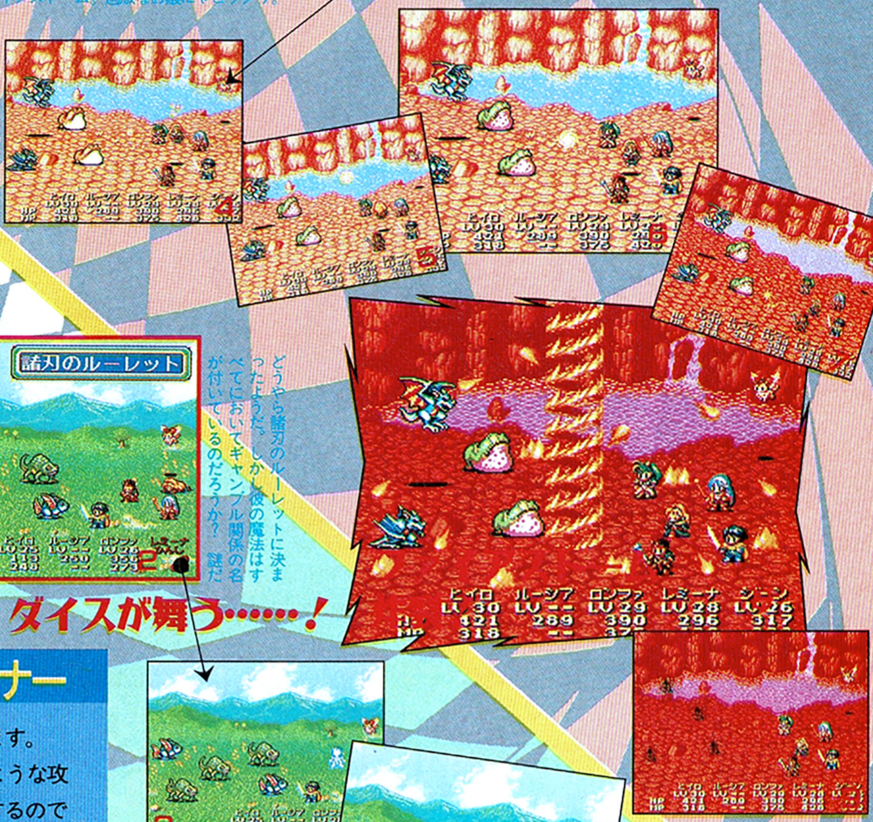
魔法を選択！

レミーナ嬢は魔法ギルドの現当主。ここは一発お得意の魔法を披露してもらいましょうか。



おおっと出ました！ お嬢が選んだ魔法はファイアストーム。過激なお嬢にゃピッタリ。

シャランラ(古い！)と優雅にロッドを振るレミーナ。効果は絶大！

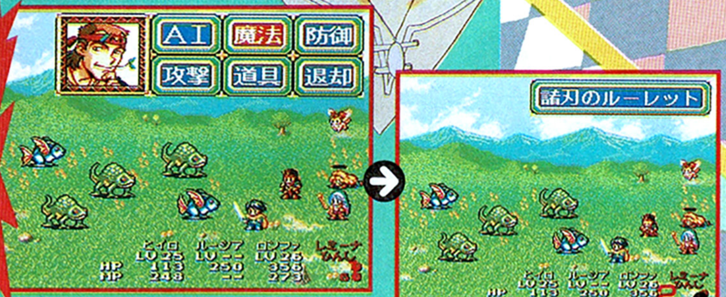


ロンファの魔法 諸刃のルーレット



サイコロがくるくる舞った後に、敵にデカい鉄玉を落としてダメージを与えるというもの。落下地点周囲の敵にも有効だぞ。バクチ打ちの命ともいえる(?)ダイスを使うとは、なんともあなどれない技だ。この魔法も「LUNARⅡ」オリジナルのもの。

魔法を選択！



戦闘中でも葉っぱをくわえつつ彼が選んだのは魔法攻撃。さて何をお見舞いしてやろうかなっと。

どうやら諸刃のルーレットに決まったようだ。しかし彼の魔法はすべてにおいてギャンブル関係の名が付いているのだろうか？ 謎だ



ここが見所GAと戦闘一問一答コーナー

――モンスターと魔法の相関関係みたいなものはありますか？

今回はモンスターにも魔法にも属性を持たせているので、火系のモンスターには水系の魔法が効果的というような関係は存在します。

――LUNARⅠと同名の魔法や効果が同じものはありますか？

ほとんどの魔法がLUNARⅡオリジナルですが、名前が近いものはあります。効果的に一緒のものもいくつかあります。

――敵キャラの攻撃方法は？

今回は敵パーティーの先制攻撃などもあります。また、敵の不意打ちにより自キャラのパーティー陣形が乱されたり、敵に囲まれた状態から戦闘がスタートしたりということもあります。

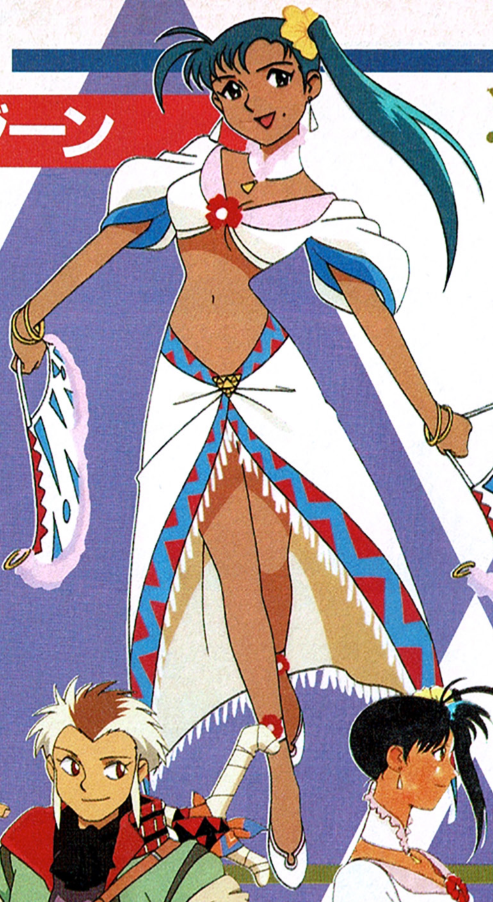
――LUNARⅠであったような攻撃アイテムなどは存在するのでしょうか？ また特殊効果は？

今回のLUNARⅡでは攻撃アイテムはなくなる予定です。特殊効果に関してはいろいろなものが付く予定です。簡単なものでは、魔法がすでにかかっているアイテムとか装備するだけで特殊効果がつくものがあります。

――ズバリ今回の戦闘シーンのウリについて一言。

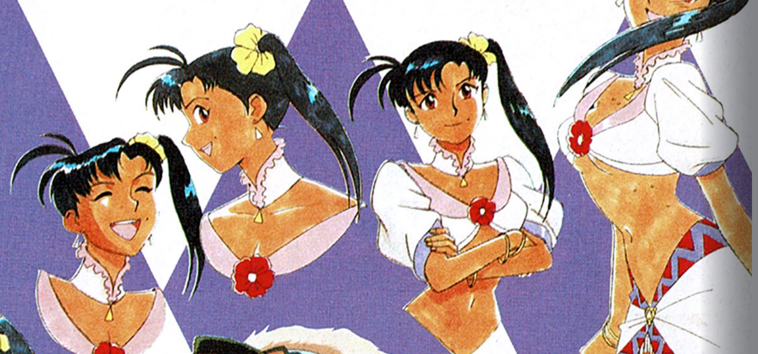
目が離せない戦闘にしたいです。戦闘シーンを見てプレイヤーが戦術を学び、より効果的なコマンド選択や攻撃目標設定ができるようなものにしたいです。動きも豊富で飽きさせませんよ。

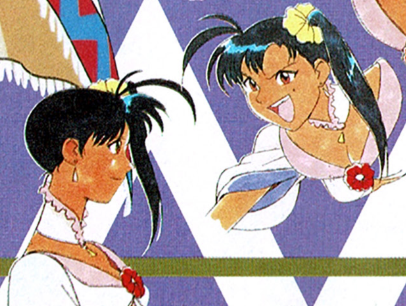
これで8人のキャラが決定!



ジーン

旅芸人キャラバンの踊り子。踊りにおいては天才的な才能を持ち、常にキャラバンのナンバーワンを誇る売れっ子のダンサーだ。彼女は数年前大ケガをしていたところを今の座長に助けられ、以来キャラバンに身を寄せているが、それ以前のことは謎に包まれている。もちろんヒイロ達がこのオリエンタルな容姿と踊りに魅了されたのは言うまでもない。







グェン

ヒイロの祖父で考古学者。ヒイロと2人で、青き塔の研究のために砂漠地方の小さな家に住んでいる。この世界の伝説や言い伝えを信じ、日夜研究に没頭しているが、周りの人達からはそういった生き方を理解されずに変人扱いされているようだ。そのセイか人の言うことには耳も貸さず自分の信じる道を生きていくというガンコな一面も。



ナル



通称"キカイ山"と呼ばれる大きな森を根城にしている盗賊団の首領。派手好きでイイカッコしいで生意気で……っと欠点も多いけど、実は寂しがり屋さんなのダ。どうもルビィが気にかかるようで、なにかとちょっかいを出しているが、いつも最後は引っかかれるのがオチ。名前といい、容姿といいどことなくⅠのナルに似ている気が……。

すでに発表されている主役キャラの方々

今回また新たに3人のキャラクターが発表されたわけだけど、これまでに紹介したキャラクター5人もここでもう一度紹介しておこう。どれも個性的で魅力的なキャラクターだしLUNARⅡの物語を彩る配役としてはピッタリなヤツらだよね。ゲーム画面でどんな活躍をしてくれるかは、今後のお楽しみだ。

ヒイロ



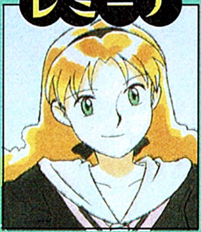
この物語の主人公。明るく活発な16歳の少年だ。辺境の砂漠に考古学者の祖父と2人で暮らしている。

ルーシア



青き星から来た謎の多い美少女。年齢や素性は不明だが、この物語の謎には彼女が深く関わっているようだ。

レミーナ



ヴェーンの魔法ギルドの現当主。少々タカビーなところあり。お金に対して異常なほどの執着心がある。

ロンファ



バクチやケンカ好きで、いつもサイコロを手にしている遊び人。昔は優秀な人材だったらしいが……。

ルビィ



赤竜の子供(本人談)。おしゃべりでおシャマでヒイロの奥さんになるのが夢。ルーシアに反感を持っている。

LUNAR EXPRESS!

LUNARⅡ情報ただ今全国に向けて発信中！

祝!! ゲーム アーツ公認記念

今日もどこかで悲鳴が聞こえる！　制作者に明日はあるのか!? 何はともあれ公認記念。カラーでどーんと2ページお届けだ！

GAME ARTS (株)ゲーム アーツ公認！
睡魔と疲労を仮面の下にひた隠し、今日もガンバでゲーム制作、ご苦労さまです、GAスタッフさま。

今回もカラーページに進出だ！

先月発足したコーナーだというのに、読者の方々から嵐のようなお手紙が寄せられスタッフ一同感謝感謝!!　みんなの熱意に応えて今回はカラーページでお届けですよん。そうそう、このコーナーに寄せられたお手紙は１つ残らずちゃーんとゲームアーツの制作陣に目を通してもらっています。まさに作り手とプレイヤーを結ぶかけ橋。これからもよろしく。それでは今月もスタート！

LUNAR Ⅰ あの人は今…ナッシュ編

—TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS！—

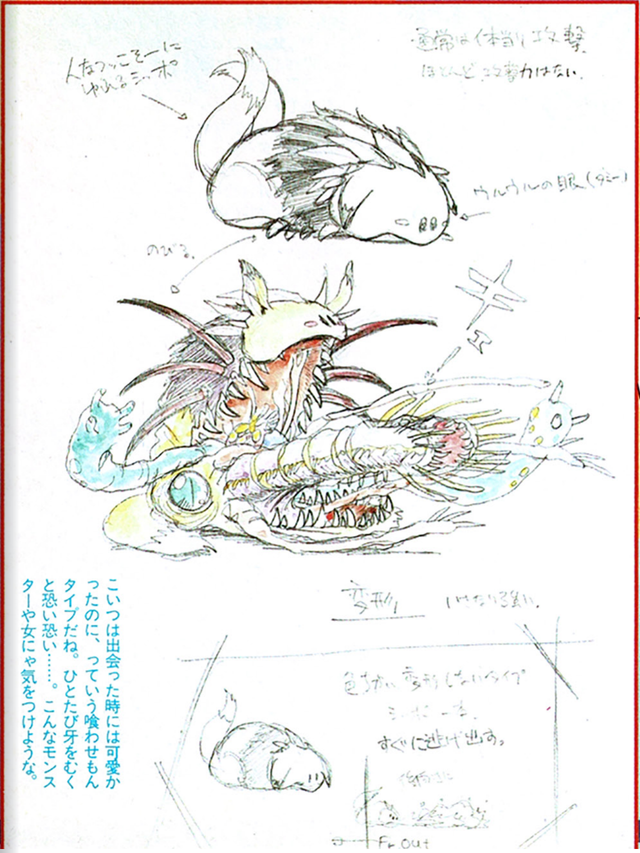
魔法都市ヴェーンの魔法使い見習いだったナッシュだが、その後持ち前の資質と努力のおかげで、前より少しは位が上がったようだ。見習いからはどうやら卒業したみたいだね。プライドが人一倍高くキザなヤツだけど、それに見合うだけの努力は決して忘れない男、ナッシュ。

一方恋愛面でもその気まじめさが現れていて、いまだにミア様1人を一途に想い続けている。とはいえ、気の弱さも変わっていないらしく、あいかわらず告白する勇気というものは持ち合わせていない。ひと言告白すれば道が開けるかもしれないのに、フラれるのが恐いんだよね。ま、きれいに言えば純愛って言えるんだろうけどね。でも、今やミア様はヴェーン1(?)のイイ女、このままではライバルは増える一方だぞ!? 頑張れ、ナッシュ!!



LUNAR—ETERNAL BLUE— 設定コレクション Vol. 2

記事のほうで戦闘シーンも紹介したことだし、今回は戦闘相手の敵キャラ達を紹介してみようかな。題してモンスター編PART1（PART2ってあるんかいな)。モンスターだけでもこんなにアイデアが詰まってるのかと驚くほどだ。でもここに挙げたのはほんの一部、実際にはもっと膨大な量のモンスター設定が……。とはいえ全部採用とは限らないのでそのあたりはご了承のほどを。



こいつは出会った時には可愛かったのに、っていう喰わせもんタイプだね。ひとたび牙をむくと恐い恐い……。こんなモンスターや女にゃ気をつけような。

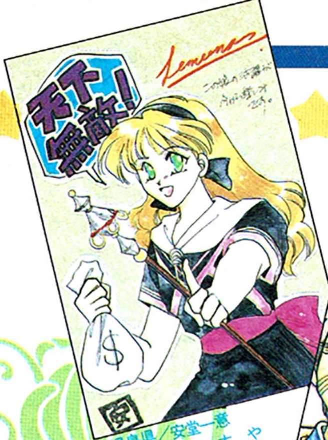
顔中カラダという星の子チョビン(ふっ古い…)のよーなモンスター。可愛い顔がやるこたぁやっぱあざといっスね。あたり前か。

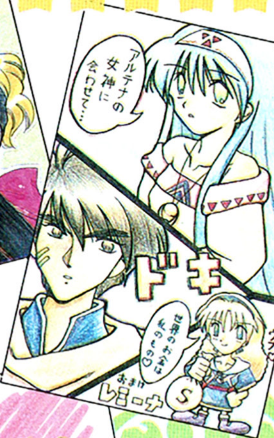


砂漠にいる砂のモンスター。砂に隠れて寄ってくる。攻撃方法が酔っぱらいのオヤジ的だな。駅に住んでるという一説も(ないない)…。



ハガキでひとこと





鹿児島県／安堂一意
力強そうなレミーナ。やっぱりこの娘はお金が一番ってことかね。



宮城県／龍斎剣
３人の性格が現れてるなあ。男は上目づかいの女にゃ弱いってか。

京都府／早川小織
これはキレイ!! 賢そうな感じも伝わってくる。今月の花マル賞！

★熱烈希望!! アルテナの泉、堂々復活!! LUNARシリーズのウリの１つである(？)これだけは絶対にはずさないでください。野郎用のはいりません(笑)。あっ、ついでにセガにもお願い。チェックは甘くするように!!

(東京都／鈴木裕治)

やっぱり来たか、このテのハガキが。同意見の男性諸君はきっと多いハズ。しょうがない、みんなで嘆願書を作成しようではないか！

★フィールド上で雨や雪が降ったりしたら面白いと思います。あと攻撃時や魔法使用時、ダメージを受けた時にそのキャラ独特のセリフがあればより感情移入できると思います。

(福島県／安彦英孝)

これはGOODなご意見。ちょっと大変そうだけどやるだけの価値は十分ありそうだものね。それではまた来月。今回は少なくてゴメン。

今月の窪岡俊之氏の独白……

いやあ、君達元気かな？
僕ァ毎日「LUNARⅡ」の仕事で自宅にこもりっきりサ。
おかげで部屋中、ケシゴムのクズだらけ、今もルーシアが机の上で微笑んでるってワケさ。
だけどイギリスの諺にもあるように"逆境は男をみがく"だ！
(女の子もネ)
君達も負けるな！



LUNARⅡスタッフ紹介 猫山似亜氏編

―― さて、第１回のお客さまはシステムデザイナーの猫山似亜氏です。では、現在（３月４日）制作しているところは？
猫山　オープニングと中間アニメデモのプログラムです。オープニングは７割ぐらいできています。
――オープニングはもの凄いという噂ですが?
猫山　劇場アニメ並の動きと絵のクオリティーです。早くお見せしたいのですが…。事情がありまして…。
―― どんな事情なんですか？
猫山　謎の部分が多いんで。知らないほうがゲームが楽しめますから、知らないほうがいいですよ。
―― 苦労話なんてありますか？
猫山　そうだね～。作ってるうちに企画が肥大していくところかな。例えば、魔法の数とかメッセージとかね。限られたメモリ内に収めるのに結構苦労してます。
―― 誰のせいなんでしょう？
猫山　○馬さんとか○田くんとか○久保くんかな？　みなさん結構無理な注文をしてきますね。やったほうがいいことは実現できるように努力してますけど。


第一開発の中では、もっとも沈着冷静なお人。その体から想像できないほど御飯を食べるらしいが本当かどうか定かではない……。

―― 前作の制作と今回のⅡではどんなところが違います？
猫山　一番違うのはスプライトの動きを自由にしかも簡単にプログラムできるツールが、Ⅱの制作には使用できる点です。村人の動き、魔法効果などをプログラムするのに、かなり役立ってます。
―― ＢＥメガの読者の中には、拡大、縮小、回転機能を使ってほしいという意見が目立つのですが…そのあたりは？
猫山　今現在は回転機能は使ってません。ただ、使って意味のある場所があれば、いつでも使用できるようにプログラムは組んであります。拡大、縮小については、もうすでに使ってます。あるアイテムを使用すると世界地図を見ることができるようになるのですが、全体から現在地付近を拡大して見たりできます。
――では最後に読者に一言。
猫山　がんばってますんで、期待してください。

TIME SLIP LUNARⅡ制作日記 1992年10月～11月頃


今回も、記憶をたどりながら制作日記を語っていただいた重馬　敬氏。感謝！

これまで第何稿かいろいろプロットがあったものの、いずれも問題があってボツ、どんどん時間だけが過ぎていった。しかし、さすがにもうマズい！　このままじゃもう間に合わないぞ、ということで窪岡氏、火野氏、赤司氏、重馬氏の４人が週に３～４日(泊まり含む)重馬氏の自宅を占拠して、ストーリーラインを練る作業が行われる。連日夜中まで徹底討論した結果、ストーリーは３つの線に絞られた。1つはLUNARⅠの流れをそのままくんだもの及び次世代の話、もう1つはまったく別の世代のもの(それが現在のLUNARⅡだ)、そして3つ目はLUNARという名はあるものの全く違うストーリーのもの。そして右往左往した挙げ句、今のラインがほぼ決定されたのだった！

急募！ 7月号のお題だ！

窪岡杯争奪！イラストギャラリーはレミーナ。そして、キャラの成長システムについてなんてのはどう？

今月の宮路社長のお言葉――Vol.3

いや～LUNARⅡの制作、今月もたいへんですよ。ものが大きいだけに苦しんでますね。先月、ヒモの状態までまとまったと言ったけど、まだヒモが編みあがっていない。でも、日々進んでます。CSGでは、画面をお見せできませんでしたが、６月のおもちゃショーあたりでは、バーンとお見せできるようにがんばってます。とにかく、Ｊリーグも開幕されたし、LUNARⅡの制作のほうも、サポーターの君達の力ぞえがあれば、非常に心強いと思うな。LUNARファンのみなさん、12人目の制作スタッフのつもりで、いろいろご意見ご希望などの手紙をください。励みにもなるし、制作もはかどると思います。よろしく！



ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ	?%	1人プレイのみ

LUNAR —ETERNAL BLUE—

新たな情報が続々登場！今月も目が離せない！

今月はモンスターの攻撃法他、先頃決定した声優キャスト発表、そしてゲームに先行して発売される音楽CDの紹介だぞ。

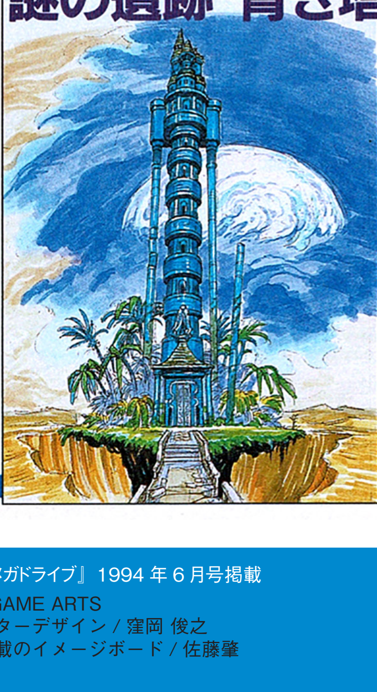
制作状況はほぼ順調 完成までしばし待て！



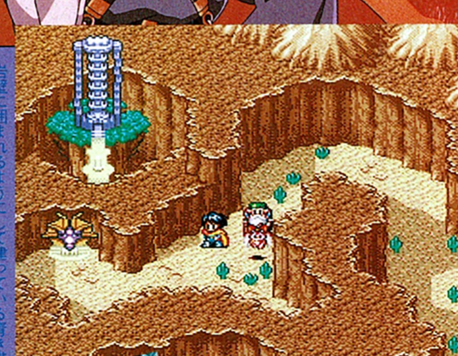
次々と出てくる新情報を目にしてはプレイできる日を心待ちにしている人も多いと思うけど、ご安心あれ。現段階では開発状況は比較的良好に進んでいる模様だぞ。

現状としては、街やダンジョン（当然10コや20コじゃすまないという噂も！）などやキャラクターといったゲームを構成する材料のほうは８割がたできあがっていて、後はこれらをリンクさせてどう味付けするかという作業にかかっているようだ。このままいけば読者の手元に「LUNARⅡ」が届く日もそう遠くはないかも。ただこの「LUNARⅡ」にたずさわっているスタッフ陣は、ご承知のとおりホントにプロの集団なので、ゲームをもっと良くしたい！ という気持ちから遅れるってことはありそうだけどね。とにかく最強のスタッフ陣営によって制作されるこの「LUNARⅡ」、MEGA-CDの歴史を飾る超大作になること間違いナシだ!!

謎の遺跡"青き塔"の核心に迫る！



存在すら忘れ去られているという謎の遺跡、青き塔。この塔の研究のためにヒイロと祖父のグェンは辺境の砂漠に住んでいた。このことから想像すれば、青き塔は砂漠の近くに存在しているはず。なんとなく「LUNARⅡ」序盤のポイントとなる場所のようだ。しかも、ヒイロは青き星から来たというルーシアとこの塔の中で出会っていることから、やはりこの塔と青き星は密接な関係があるに違いない。7、8階建とそう高い塔ではないが、中はかなり広い。なんとも謎の多い塔なのだ。



岩壁に囲まれるようにして建っている青き塔。入口から塔に入るまで距離がありそうだな。



青き塔の内部は古い遺跡とは思えないほどきれいだ。



上の写真で見える塔の前庭。かなり細かい描き込みだ。

※画面は開発中のものです。

『BEEP! メガドライブ』1994 年 6 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之

※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

多彩なモンスターの攻撃法、一挙公開！

先月はヒイロ達味方パーティーの攻撃を紹介したが、今回は対するモンスターの攻撃法を紹介していくことにしよう。「LUNARⅡ」のモンスターは、通常攻撃、特殊攻撃、そして場合によっては魔法と実に多彩で、よりリアルな攻撃を仕掛けてくる。モンスターは100種類以上いるのだが、そのほとんどがそれぞれの通常攻撃以外の特殊攻撃を持っているというのだからスゴい！　当然敵の移動も激しい。敵味方が左右に分かれて攻撃し合うといった単純な戦闘ではなく、敵味方入り乱れての肉弾戦が繰り広げられる。

そして、敵モンスターの特殊攻撃はその個性に合わせて実に多彩な攻撃法が取りそろえられていて、一見の価値アリだ。しかも敵モンスターが通常攻撃以外の特殊攻撃を仕掛ける際には、ある独特の予備動作のポーズをとる。注意深くモンスターの行動を観察していれば、次のターンで、通常攻撃を仕掛けてくるのか特殊攻撃を仕掛けてくるのかがちゃんとわかるようになっている。だからプレイヤーは、敵の行動を予測して次の行動に移れるってわけ。これで戦闘の戦略性や楽しさがいやがうえにも増すってわけだね。それと特殊攻撃は属性の問題からか、戦士系のキャラクターに効きやすく、魔法系のキャラクターには効きづらいという特性を持っているぞ。

戦闘体系一問一答コーナー

——モンスターの特殊攻撃は、どういうアルゴリズムで行われるのですか？

パーティーと自分の状況を判断して使い分けます。例えば魔法封じの特殊攻撃を持っていた場合、パーティー側の強力な魔法使いを狙うとか回復系の特殊攻撃なら、自分の状態を判断して回復を行うなどです。敵とパーティーとの距離も判断材料になります。

——モンスターどうしが協力して攻撃するとのことですが。

リーダーモンスターがモンスターパーティーにいることがあります。種の異なるリーダーもいれば、同じ種の中にリーダーが存在することもあります。このリーダーモンスターは、自分の配下のモンスターに命令を出して動かすことができます。命令内容には、リーダーモンスターを守る、回復魔法をかける、攻撃目標命令、特殊攻撃命令などがあります。同じ種の中にリーダーモンスターがいる場合、同じモンスター全員による特殊攻撃というものが特別にある場合もあります。

——１戦闘に最大何体のモンスターが登場しますか。

現在最大10体出現させています。

●ハミングバード●



特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ

生息地　草原、森など
通常攻撃　口ばしでつつく
特殊攻撃　不吉な歌を歌い相手を混乱におとしいれる

通常攻撃



羽をばたつかせて徐々にヒイロ達に接近してきた。狙いは誰だ？

通常攻撃は普通の鳥らしく口ばしでつつくといったものだが、結構威力はありそうだ。特殊攻撃はハミングバードというだけあって歌を歌い混乱させので早めに対処すべし。

●ドルフィンフェイス●



特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ

生息地　砂漠
通常攻撃　頭突きをかます
特殊攻撃　超音波を発して相手にダメージを与える

通常攻撃

砂の中から……!?



背びれだけの時に攻撃してもダメージは与えられない。

攻撃を仕掛けてくる前は砂に潜っているので背びれしか見えない。通常攻撃の際はもの凄いジャンプで飛び込んでくる。特殊攻撃は超音波攻撃。イルカならではの攻撃法だ。

●クリスタルナイト●



特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ

生息地　建物内部？
通常攻撃　敵頭上に落下
特殊攻撃　両肩にあるクリスタルを前方の敵に投げつける

通常攻撃



いかにも手強そうなこのモンスターは硬いクリスタルで攻撃を仕掛けてくる。クリスタルで押し潰されただけでも痛そうなのに投げつけてくるとは……。戦う前に装備は強化しておきたい。

特殊攻撃



おおっと、グェンに攻撃を仕掛けたぞ！　年寄りで動きが鈍いとでも思ったのだろうか。お年寄りは大切に。

他のモンスターより一歩前に出てきたこの鳥。ロンファを攻撃でもするつもりなのか！

音符が画面上で舞い踊る!!　ああ、頭が狂う、うるさいぞー！　混乱して敵味方見境なく攻撃してしまうヒイロ達。

特殊攻撃

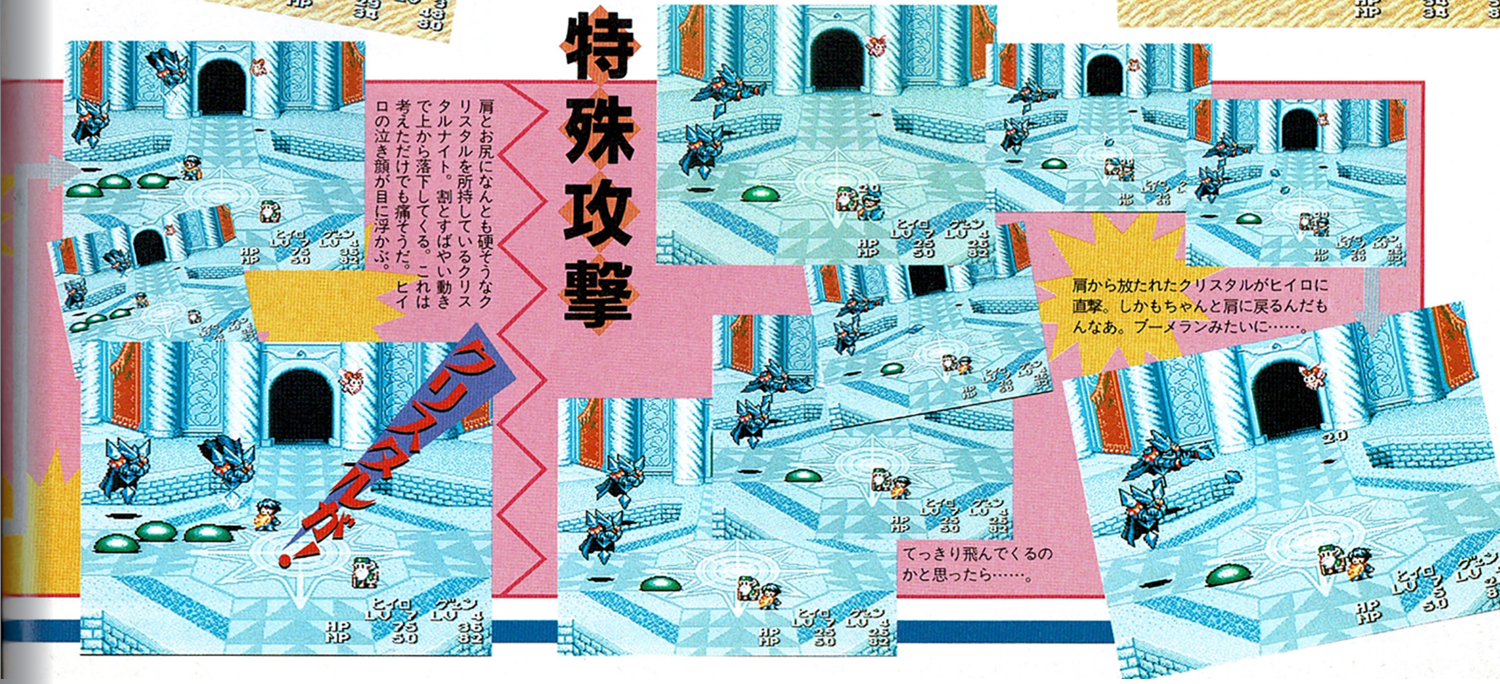


さすがはイルカ、見事なジャンプを披露してくれたが、その後がイカンよ。その勢いで頭突きはないだろ！

砂からひょっこり顔をのぞかせたイルカちゃん。こうやっているだけなら可愛いヤツなのに…。

画面上のピンク色の輪っかは超音波。人の耳には届かない音域なのだが、イルカであれば容易にそれも操れるというもの。パーティー中の２人に有効な特殊攻撃だ。

特殊攻撃



肩とお尻になんとも硬そうなクリスタルを所持しているクリスタルナイト。割とすばやい動きで上から落下してくる。これは考えただけでも痛そうだ。ヒイロの泣き顔が目に浮かぶ。

てっきり飛んでくるのかと思ったら……。

肩から放たれたクリスタルがヒイロに直撃。しかもちゃんと肩に戻るんだもんなあ。ブーメランみたいに……。

LUNAR EXPRESS!

どこよりも詳しいLUNARⅡ裏話を満載！

まだまだ続くぞ第3回の巻――

忙しくても笑顔を忘れないGA(ゲームアーツ)スタッフ。きっとストレスは渦高く積まれた吸殻とともに部屋の隅に捨ててるのでしょうね……。うう、涙を誘うなあ。

GAME ARTS (株)ゲーム アーツ公認！
いつも無茶な要求に応えてくださるGAスタッフの方々に感謝。今後もともにがんばりましょうね。

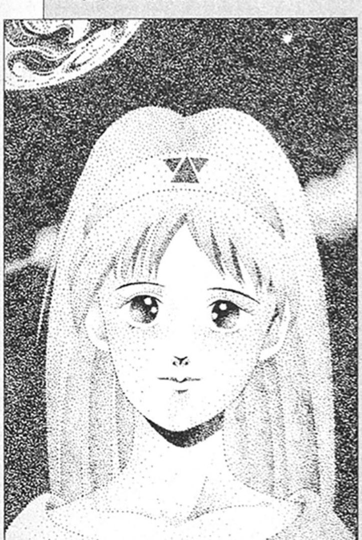
ゴールデンウィーク進行なの……

のっけからまず謝ってしまおう。ごめんなさいっ!! 今月発表するはずだった"LUNARⅡ魔法システムQ&A"がスペースその他の事情により今月は掲載できなくなってしまったのだ。すまん！ 次回こそ掲載するので勘弁してね。

さて、今月はレギュラーコーナーの他に4月号で募集した"窪岡俊之杯争奪！ イラストギャラリールーシア編"の結果発表をお届けするぞ。しっかし、この告知をしたとたん、どっとイラストがくるわくるわ。どれも素晴らしい（お世辞じゃないぞ）作品ばかりで、ほんとにみんなLUNARⅡを心待ちにしてるんだなあって感動してしまった。みんなの熱意は十分スタッフにも届いているぞ。てなわけで今月もスタートだ！

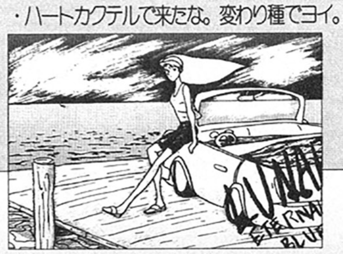
発表！ 窪岡俊之杯争奪 イラストギャラリー ルーシア編

お待ちかね、イラスト大賞発表です。本当に力作ぞろいでさすがの窪岡氏も選定に時間がかかった様子です。その結果、大賞は三重県の墓掘り人さんに決定！ 副賞は大分県の猫じたBOYさんと千葉県の刈真谷可奈さんに決まりました。窪岡氏の総評としては『いろんなルーシア像があるものだなあ、と感心しました。どれも力作ぞろいで素晴らしいです。今回落選された人もこれにめげずガッツでGO！だっ』とのことです。ご応募ありがとうございました。



大賞！ 墓堀り人さん
窪岡氏からひと言
・ウーム、根気に脱帽。スゴイ！

副賞 猫じたBOYさん
窪岡氏からひと言
・ハートカクテルで来たな。変わり種でヨイ。



副賞 刈真谷可奈さん
窪岡氏からひと言
・うまい！ ただ者じゃない!?



重馬賞



▲富山県／ヒイロポン

重馬氏からひと言
・君は重馬賞（罰）として腕立てふせ20回！

今回入選なさった方には、窪岡氏サイン入りのLUNARⅡのポスター他いろいろな景品を贈ります。中身はヒミツ。届いてからのお楽しみですよん。

LUNARⅠ あの人は今…ラムス編
-TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS!-

ブルグ村の村長の一人息子というだけあって、坊っちゃん坊ちゃんしていたラムス。当時からお金持ちになることだけを夢に見ていた彼だが、あれだけ現実感のない行動ばかりをしていたにもかかわらず今やちゃんと金持ちになっているのだから、世の中は不思議なもんだ。確かアレス達と別れてからメリビアの街で商売をしていたはずだが、その店がよっぽど繁盛したのかいな。きっと心機一転がんばったんだろうな、うん。

今の彼の愛車はなんとユーノス・ロードスター！ でもユーノス・ロードスターって2シーターだから、ラムス1人で車はいっぱいになっちゃうんじゃ……。何はともあれ夢がかなってよかったね。



『BEEP! メガドライブ』1994年6月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

LUNAR -ETERNAL BLUE-
設定コレクションVol.3

今回も前回に引き続きモンスター編のPART 2だ(よかった、あって)。前回、今回とたくさんのモンスターのアイデアを見ていて、やっぱりプロは凄いなって思った人も多いのでは？　今回は本誌のほうでも紹介したドルフィンフェイスの設定書も入手したぞ。では、さっそく紹介していくことにしよう。



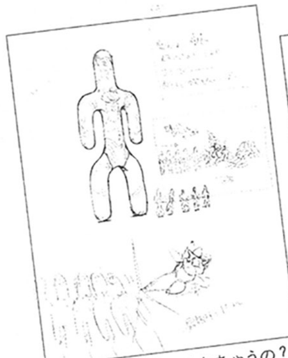
ドルフィンフェイスの攻撃法は本誌で紹介したけど、設定時にはこんな攻撃法も考えられていたんだね。



海蛇みたいなモンスター。胴体としっぽはどこから区別するんだろうか。



これってば楽しそう！　絶対「LUNAR II」に登場させて欲しいな、うん。



えっ？　魔法で変えられちゃうの？ こんなのにはなりたくないよー！



攻撃前はきれいなモンスターだからかどわかされたりするんだろうな。

LUNARⅡスタッフ紹介
本間　直純氏編

第2回目のお客様は、「II」のメインプログラマーである本間直純氏です。

———では現在（4月5日）の作っている部分について。

本間　今は特殊効果のサブルーチンを作って、サブプログラマーが使える状態にしているところです。例えば、モンスターを特殊な効果で消滅させる場合、そのプログラムを組み、サブプログラマーがいつでも呼び出して使えるようにするなどです。

———前作と違う点は？

本間　サブプログラマーが使っているツールは「アリシアドラグーン」で使用していたものをRPG用に強化したものなんです。このおかげでリアルタイムに各キャラクターやモンスターがとにかく細かくて激しく動かせるってわけです。

愛車だったCBR1000Fとご本人。このあとFJ1200Aに乗り換えた彼だが（なんと6台目）もう売ってしまったという噂が……。

———注目してほしいところは？

本間　個人的にはシナリオがとっても気に入っています。そのまま劇場アニメにも使えそうな感動巨編って感じですし。あとはやっぱり戦闘シーン！　見た目はアクションゲーム並みですから。

———それでは最後にBEメガの読者に一言。

本間　クオリティを上げるべく日々努力しております。発売日を楽しみにしていてください。

LUNARⅡ制作日記　1993年2月末(重馬氏談)

埼玉県は秩父郡、丸山鉱泉旅館にて第2回LUNARⅡ制作合宿が2泊3日で行われた。参加者は窪岡氏、重馬氏、赤司氏とライターの火野氏。ほぼラインが決まったので最終的なプロットを造ろうということと、窪岡氏にやりながらキャラクターのラインをつかんでもらおうという目的だった（まだこの時点ではルーシア以外はほとんどできていなかった）。

最初は半日ぐらいでやり上げて遊ぼうと思っていたのだが、結局外にも出ず麻雀もやらず、ただひたすらマジメにやるハメに。パソコンやプリンターも持ち込んだため旅館のおばさんに「割増し料金いただきます」とまで言われるし、そのうえ昼間もどこにも行かず一日部屋で仕事していたから「あんたたち何なんです？」ってヘンな目で見られたりもして。確かに平日だったのでアヤしい中年のおじさんと若い女の人のカップルが1組いたぐらいだったしね。

で、この時にロンファがほぼ決定。他にレミーナとかジーンの原型や、ルーシアの服、形がほぼ決定された。プロットのほうもラストまでの大まかな流れと核となるイベントも決まったが、ラストシーン付近の演出が最後まで決まらない！　帰りの高速練馬インターにさしかかる頃やっといいアイデアが浮かんだ！

ホッとしたのと寝不足で家についたら丸1日昏睡状態でしたけど(笑)。

今月の重馬敬氏の独白



アフレコも無事終わり、ちょっと休みを取りました（無理矢理だけど(笑))。なんか台本とか書いてばっかりなので心の貯金が残り少なくなっちゃって……。3日で本を20冊ばかり読みまして、これでなんとかひと息つけそうです、ま、中にはHなマンガとかもあったりして(笑)。

急募！　8月号のお題だ！

窪岡杯争奪イラストギャラリーはジーンね。ところでGAでは、戦闘シーンの"防御"コマンドの演出で悩んでる。コマンド入力時の位置で防御姿勢をとるか安全な場所に待避した後、防御姿勢をとるか。どっちがイイと思う？

今月の宮路社長のお言葉———VOL.4



制作はなかなか快調に進んでいて現状としてはパーツ自体はもうちょっとですべて揃うってところですね。だから10がゴールだとしたら今は8ぐらいまではいったかな。でもあとの2つが辛いんです、マラソンと同じで。マラソンで言うと今は最後のヤマ場の息切れしてなかなか苦しいところ。今の心境はって言うと、リレハンメルオリンピックで言うならたぶん『金か！　銀か！』ってところの心境かなって。あんまりプレッシャーをかけずにいっぱい応援してくれると嬉しいんですけど(笑)。

ゲーム　アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ　?%　1人プレイのみ

LUNAR —ETERNAL BLUE—

今月も目玉情報を満載！

完成したばかりのオープニング他、敵キャラや声優さんのインタビュー記事など今回も盛りだくさんな内容でお届けするぞ。

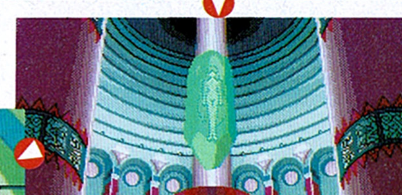
お待たせの ビジュアルシーン一挙公開！

やったね！　ようやくオープニングが堂々完成した！　先々月号ではまだ完成していなかったためちょっとだけしかお伝えできなかったけど、今回は完成記念ということででき上がってきたオープニングの中からセレクトしてバシバシお届けしていくぞ。存分に堪能(たんのう)してほしい。

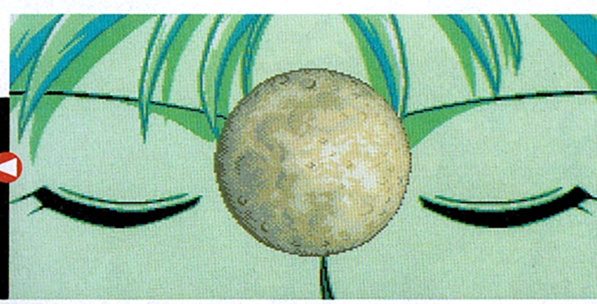
このオープニングは見てのとおり、Ⅰとはかなり雰囲気が違う。もちろん演出は窪岡俊之氏だ。とてもゲームのビジュアルシーンとは思えないほどのクオリティで仕上がっている。これは演出を手掛けた窪岡氏が既存(きぞん)のゲームっぽい造りではなく映画を意識して試行錯誤したたまものだ。今までのゲームと一線を画すビジュアルシーンのオンパレード、ぜひ自分の目で確かめてほしい。



白い雪山に隠されるようにして建っている謎の塔。ここは天空に浮かぶ青き星だ。オープニングの冒頭のシーンがこれだ。



大きな広間に不思議な力で浮かんでいる緑のクリスタル。その中には1人の少女の姿が……。彼女こそが謎の少女ルーシアであった。



クリスタルの中で何かからのテレパスを受けるルーシア。彼女の脳裏に写っているこの星はいったいどの星を指しているのか……。

邪悪な手につかまれそうな星。ルーシアに送られてきたこの映像は何を表しているのか？





クリスタルに抱かれ眠るルーシア。どれだけの時間そこにいたのか。彼女はその長き眠りから今目覚める。

あたりをクリスタルがピンク色の光で染める。そしてなんとルーシアがクリスタルの中から出てきたのだ！



まだまだ続くぞ 次のページへ

『BEEP! メガドライブ』1994 年 7 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

多彩なモンスターの攻撃法、一挙公開！

先月はヒイロ達味方パーティーの攻撃を紹介したが、今回は対するモンスターの攻撃法を紹介していくことにしよう。「LUNARⅡ」のモンスターは、通常攻撃、特殊攻撃、そして場合によっては魔法と実に多彩で、よりリアルな攻撃を仕掛けてくる。モンスターは100種類以上いるのだが、そのほとんどがそれぞれの通常攻撃以外の特殊攻撃を持っているというのだからスゴい！　当然敵の移動も激しい。敵味方が左右に分かれて攻撃し合うといった単純な戦闘ではなく、敵味方入り乱れての肉弾戦が繰り広げられる。

そして、敵モンスターの特殊攻撃はその個性に合わせて実に多彩な攻撃法が取りそろえられていて、一見の価値アリだ。しかも敵モンスターが通常攻撃以外の特殊攻撃を仕掛ける際には、ある独特の予備動作のポーズをとる。注意深くモンスターの行動を観察していれば、次のターンで、通常攻撃を仕掛けてくるのか特殊攻撃を仕掛けてくるのかがちゃんとわかるようになっている。だからプレイヤーは、敵の行動を予測して次の行動に移れるってわけ。これで戦闘の戦略性や楽しさがいやがうえにも増すってわけだね。それと特殊攻撃は属性の問題からか、戦士系のキャラクターに効きやすく、魔法系のキャラクターには効きづらいという特性を持っているぞ。

戦闘体系一問一答コーナー

――モンスターの特殊攻撃は、どういうアルゴリズムで行われるのですか？

パーティーと自分の状況を判断して使い分けます。例えば魔法封じの特殊攻撃を持っていた場合、パーティー側の強力な魔法使いを狙うとか回復系の特殊攻撃なら、自分の状態を判断して回復を行うなどです。敵とパーティーとの距離も判断材料になります。

――モンスターどうしが協力して攻撃するとのことですが。

リーダーモンスターがモンスターパーティーにいることがあります。種の異なるリーダーもいれば、同じ種の中にリーダーが存在することもあります。このリーダーモンスターは、自分の配下のモンスターに命令を出して動かすことができます。命令内容には、リーダーモンスターを守る、回復魔法をかける、攻撃目標命令、特殊攻撃命令などがあります。同じ種の中にリーダーモンスターがいる場合、同じモンスター全員による特殊攻撃というものが特別にある場合もあります。

――1戦闘に最大何体のモンスターが登場しますか。

現在最大10体出現させています。

●ハミングバード●



特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ

生息地　草原、森など
通常攻撃　ロばしでつつく
特殊攻撃　不吉な歌を歌い相手を混乱におとしいれる

通常攻撃



羽をばたつかせて徐々にヒイロ達に接近してきた。狙いは誰だ？

通常攻撃は普通の鳥らしくロばしでつつくといったものだが、結構威力はありそうだ。特殊攻撃はハミングバードというだけあって歌を歌い混乱させので早めに対処すべし。

●ドルフィンフェイス●



特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ

生息地　砂漠
通常攻撃　頭突きをかます
特殊攻撃　超音波を発して相手にダメージを与える

通常攻撃

砂の中から……!?



背びれだけの時に攻撃してもダメージは与えられない。

攻撃を仕掛けてくる前は砂に潜っているので背びれしか見えない。通常攻撃の際はもの凄いジャンプで飛び込んでくる。特殊攻撃は超音波攻撃。イルカならではの攻撃法だ。

●クリスタルナイト●

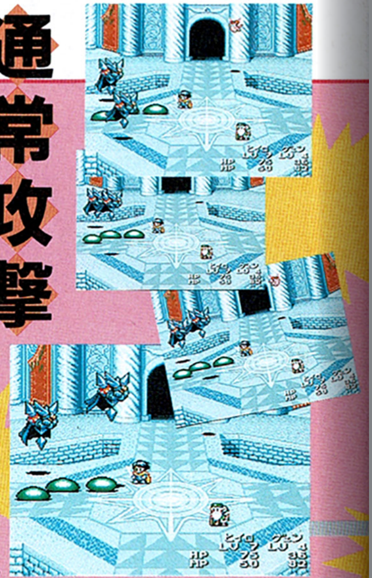


特殊攻撃ポーズ

モンスターデータ

生息地　建物内部？
通常攻撃　敵頭上に落下
特殊攻撃　両肩にあるクリスタルを前方の敵に投げつける

通常攻撃



いかにも手強そうなこのモンスターは硬いクリスタルで攻撃を仕掛けてくる。クリスタルで押し潰されただけでも痛そうなのに投げつけてくるとは……。戦う前に装備は強化しておきたい。

特殊攻撃



おおっと、グエンに攻撃を仕掛けたぞ！ 年寄りで動きが鈍いとでも思ったのだろうか。お年寄りは大切に。

他のモンスターより一歩前に出てきたこの鳥。ロンファを攻撃でもするつもりなのか！

音符が画面上で舞い踊る!! ああ、頭が狂う、うるさいぞー！ 混乱して敵味方見境なく攻撃してしまうヒイロ達。

特殊攻撃

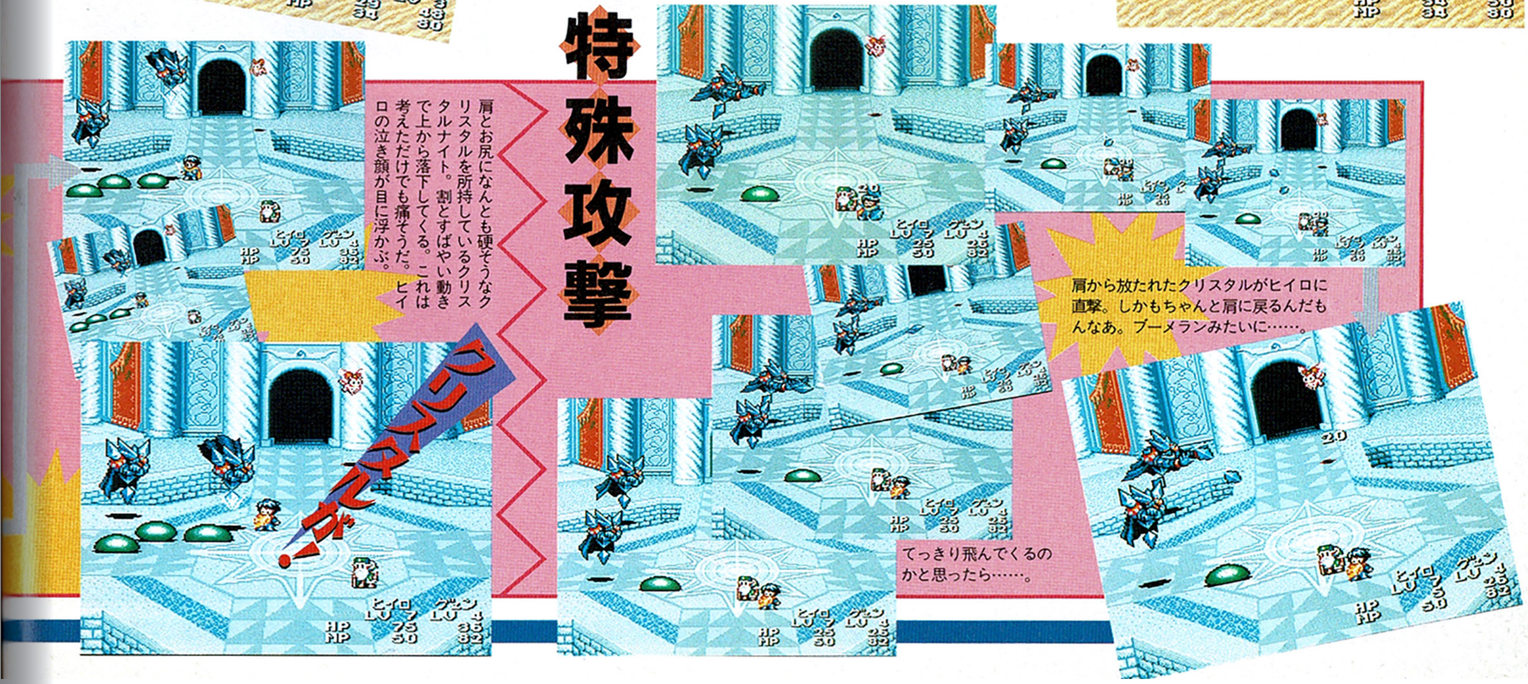


さすがはイルカ、見事なジャンプを披露してくれたが、その後がイカンよ。その勢いで頭突きはないだろ！

砂からひょっこり顔をのぞかせたイルカちゃん。こうやっているだけなら可愛いヤツなのに…。

画面上のピンク色の輪っかは超音波。人の耳には届かない音域なのだが、イルカであれば容易にそれも操れるというもの。パーティー中の２人に有効な特殊攻撃だ。

特殊攻撃



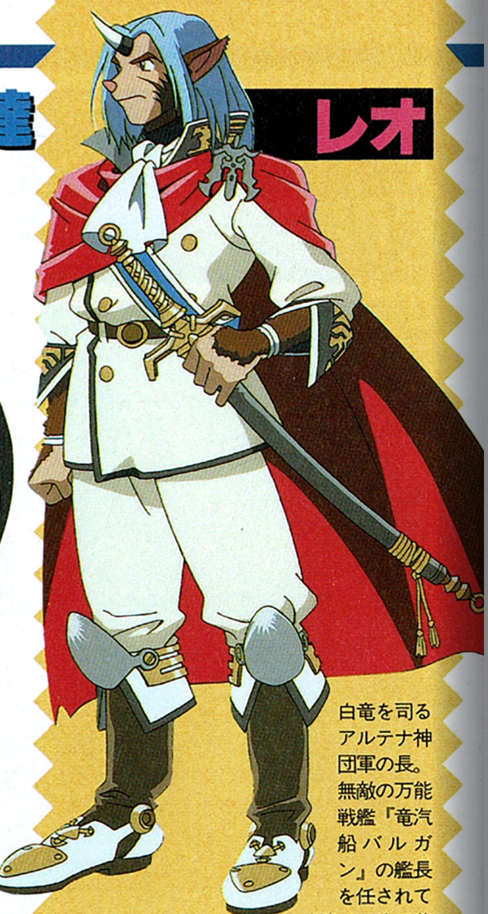
肩とお尻になんとも硬そうなクリスタルを所持しているクリスタルナイト。割とすばやい動きで上から落下してくる。これは考えただけでも痛そうだ。ヒイロの泣き顔が目に浮かぶ。

てっきり飛んでくるのかと思ったら……。

肩から放たれたクリスタルがヒイロに直撃。しかもちゃんと肩に戻るんだもんなあ。ブーメランみたいに……。

あっぱれ! アルテナ神団の四英雄達

数々の冒険談の中の１つにドラゴンマスター・ダイン、メル、レミリア、ガレオンの四英雄の話がある。そう、言わずと知れた「LUNAR I」の四英雄達のことだ。ここに登場する〝アルテナの四英雄〟達はかつて女神アルテナと世界を救うために戦ったというダイン達にちなんでそう呼ばれている。彼らはそれぞれルナの魔法の象徴である白竜、赤竜、青竜、黒竜の四竜を司っていて、また、かつての四英雄と同じようにそれぞれ重要な街や城などをまかされている。彼らはアルテナの理想を人々に広め世界の平和を守るために日々努力しているのだ……。「LUNAR II」の世界ではＩの時同様、アルテナ神と魔法が重要な地位を占めている。前作で物語の核心となっていたアルテナ神が、今回どのような役割をもっているのか!? またヴェーンの魔法ギルドやかつての四英雄やドラゴン・マスターと物語上どう絡んでくるのかは今のところ不明。だがしかし、長い歴史の間で何か大きな変化が起こっているようだ。



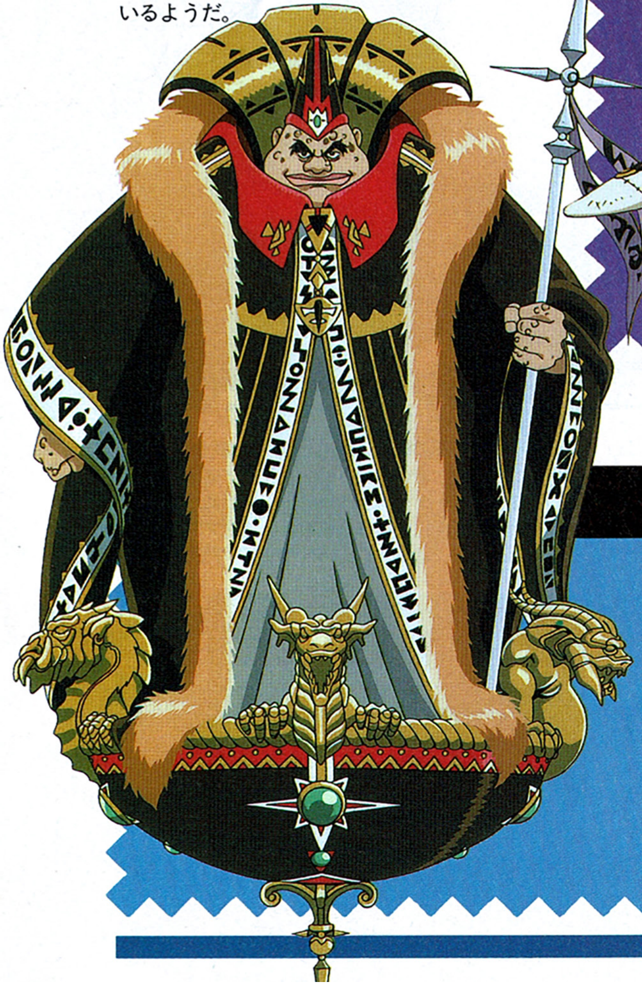
レオ

白竜を司るアルテナ神団軍の長。無敵の万能戦艦「竜汽船バルガン」の艦長を任されている。純情で一途で義理堅いが猪突猛進なところも。第一線の軍人として活躍しているため非情な面もあるが、実は熱い魂の持ち主。そのせいもあって部下にも慕われているようだ。マウリの兄でロンファとは幼なじみの獣人族出身の18歳。



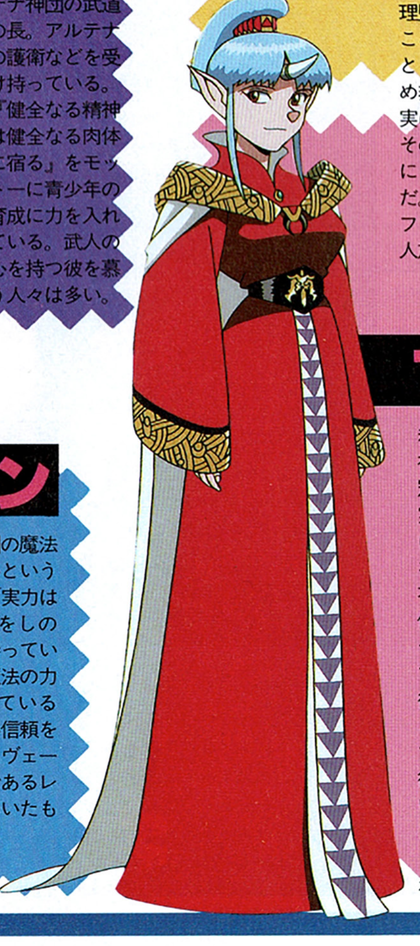
ライナス

青竜を司るアルテナ神団の武道の長。アルテナの護衛などを受け持っている。『健全なる精神は健全なる肉体に宿る』をモットーに青少年の育成に力を入れている。武人の心を持つ彼を慕う人々は多い。



ボーガン

黒竜を司るアルテナ神団の魔法使いの長。黒の魔法使いという異名を持つ。本人曰く、「実力はヴェーンの魔法ギルドをしのぎ、世界一の魔法力を持っている」とのこと。確かに魔法の力はもの凄いものを持っているし、アルテナからも厚い信頼を寄せられているようだ。ヴェーンの魔法ギルド現当主であるレミーナとは何やら因縁めいたものがあるようだが……。



マウリ

赤竜を司るアルテナ神団の神官の長。弱冠16歳なれど、その実力は十分だ。人前に顔を出すことは少ない彼女だがとても有能な神官で、その優秀な能力ゆえアルテナの片腕にもなっている。アルテナの御心を人々に広めることが彼女の役目で、いろいろな村や街に神殿を建造している。レオの妹でロンファとは以前恋人どうしであったと言われているが……。

LUNAR EXPRESS!

これさえ読めば君もLUNAR通！（く、苦しい…）

行ったれ行ったれ第4回の巻ー

完成度に比例してたまっていく疲労……。ユンケルが効かなくなってきたら、キューピーコーワゴールドとの併用がGOODですよん。

GAME ARTS （株）ゲーム アーツ公認！
取材のたびに忙しい作業の手を休めて逐一説明してくれるスタッフ様。ホントにいつもありがとう！

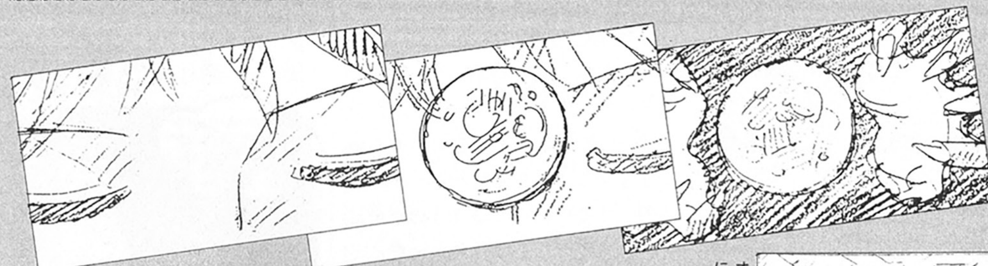
雨ニモ負ケズ、風ニモ負ケズ…

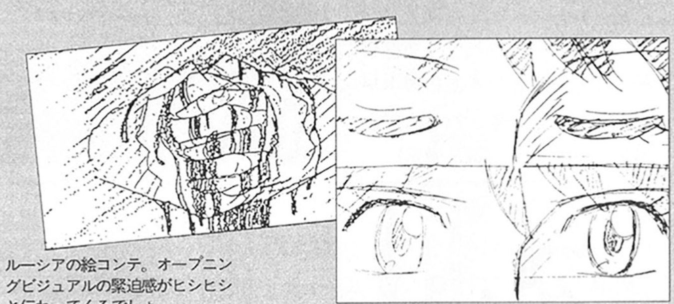
もうおなじみになったこのルナ・エキ。みんなからのお便りもますます増えてきたし、スタッフ陣もうれしい悲鳴をあげている状態。でも、もちろん忙しくてもちゃんと全部目を通してもらってますよ。みんなの期待に応えるべくスタッフもがんばってるから、もうちょっと完成まで待っていてね。

さて今月は前回お届けするはずだった“魔法システムQ&A”、そしてイラストギャラリー第2弾レミーナ編の発表です。またたんまりと届いたもんです、レミーナが。前々からレミーナのイラストは多かったけどね。みんなプレイ前からお嬢に首ったけってか。

それでは今月もちょっとの間ですけどお付き合いくださいね。

LUNAR －ETERNAL BLUE－ 設定コレクションVol.4





ルーシアの絵コンテ。オープニングビジュアルの緊迫感がヒシヒシと伝わってくるでしょ。



オープニングに出てくる、ある塔の絵コンテ。これがどのように表現されるかは、ぜひ自分の目で確かめてみてほしい。

今回は絵コンテ編。カラーページで紹介したオープニングデモの絵コンテを太っ腹なアーツさんが提供してくれたぞ！　この絵コンテはもちろん窪岡氏が描いたもの。カラーと照らし合わせて見てほしい。

Q&A LUNARⅡ魔法システムについて教えて、あ・げ・る

●「倒したモンスターの肉を食べるとその肉の特殊な効果でプレイヤーの成長につながる」というのを考えたのですがどうでしょう？
（兵庫県／バリー・カン）
S田氏：モンスターの肉を食うか～。ルビィでも魚は食べられそうだけど。肉食いRPGといえば「ダンジョンマスター」！　でもパープルウォームなんて食ったら毒に冒されそうだし……。ルビィが食べた肉によって違った生き物になり戦闘にも積極的に参加するようになるなんて面白そうだけど。でもヒイロやルーシアが肉を食べて成長するってのはキビシい気がするんですが……どうでしょう。

●キャラの成長によって魔法の見た目や効力がパワーアップするとゆかいですね。あとパラメータや敵によってキャラの顔に変化があってもおもしろいかも。（東京都／山田　守）
S田氏：これについてははっきり書いておこう。同じ魔法（技）でも何段階かグラフィックが派手になっていきます。しかも好みの魔法をパワーアップしていくシステムなので前作よりも楽しめるハズ。フェイスについては「魔導物語」がこんな感じだったよね。「LUNARⅡ」では戦闘フィールド中でのキャラがさまざまなポーズを各々持っている。後はその時々のキャラの顔を思い浮かべてプレイするのも一興かも。

●「LUNARⅡ」では魔法のグラフィックが今までのRPGの中で一番派手だと書いてあったけど、本当のところSFCの『FFⅥ』の魔法の画面と比べてどちらが派手なんですか？（山口県／山崎峰光）
S田氏：派手ならそれでいいのか～！　読者の皆さん！　いや、まったくそのとおり。「アルテマ」連続魔！　さらにそれを“ものまね”っ！　とか結構燃えます（私だけか）。比べるとどうかというと非常に困るが、メモリと相談しながら精一杯のことをやっているのは確かなことです。技の動きに関しては自信がありますんで、期待してもらってよろしいかと。

今月の窪岡俊之氏の独白……



「あちらを立てればこちらが立たず」というコトワザがあります。最近とても身にツマされる先人のありがたいお言葉です(笑)。「どちらも立てる」ためには強ジンな精神力が必要です。——というわけで僕ァ、チベットへ修行の旅に出ます。ゲーム　アーツ様、仕事はチベットからFAXで送ります。ABOUT、ヨロシク！

『BEEP! メガドライブ』1994 年 7 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

第2弾！ 窪岡俊之杯争奪イラストギャラリー レミーナ編

大賞！

安藤一意さん（鹿児島県）



窪岡氏よりひと言！
レミーナの性格が良く出ていてカワイイ！

さてイラスト大賞第２弾、今回はレミーナ編の発表です。前回を上回るほどの応募にはスタッフ一同感謝感激。みんなレミーナのほうが描きやすいのかな。さて、今回の窪岡氏からの総評は「今回は偶然全部カラーイラストになってしまいました。白黒部門はちょっと元気が足りないゾ！　さあ、ガッツでGO！　だ」とのこと。ではまた来月、ジーン編でお会いしましょう。

副賞！



窪岡氏よりひと言！
オリジナリティがあってGood。色も好き。

きりまさん（愛知県）

副賞！



窪岡氏よりひと言！
シンプルでレイアウトセンスも良し！

まみこさん（茨城県）

LUNARⅠ あの人は今……
ジェシカ編
—TOSHIYUKI KUBOOKA PRESENTS！—

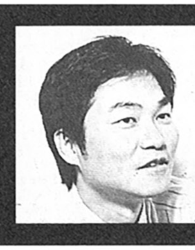
自由都市メリビアの総督メルの一人娘、ジェシカ。少女の頃は街で評判（？）のジャジャ馬娘だったが、今では街中の誰もが見惚れるほどのイイ女になっているぞ。もとより彼女は普段の行動からは考えられないような細やかな気配りや優しい心の持ち主だし、それに輪をかけてキリーへの愛が彼女をイイ女へと成長させたのかもしれない。そういえば、これだけキレイだとナンパとかも多そうだけど、昔のように声かけてきた輩をぶちのめしたりするんだろうか。うーん、でもこんなイイ女にだったら蹴られてみたいかも！　でも痛いかな。



LUNARⅡ 制作日記
★'93年６月頃（重馬氏談）

この時期はキャラクターの最終的な調整とシナリオの直しとルーシアをどういう感じにするかに費やしました。わりとルーシアは理屈を背負っているキャラクターで、その理屈の筋が通って正しくないと物語が破綻しちゃうんです。で、大ワクはできているんだけど筋が通っていないと悩んでいた時期がありました。パッと見の感覚はいいんだけどホントにそうかって理詰めで考えていくと間違っているとか納得できないとか、あるいはプレイヤーにわからないとかそういうことが多々ありまして。実際謎の少女ルーシアって設定は、いいんですけどみんなにとっても彼女は謎だったんです。それをみんなで解明していきました。結構彼女は、バリバリに使命を背負ってくるからヒロインとしてなかなか好まれるキャラクターになりにくかったんです。だからちょっと世間知らずでおマヌなところも入れて愛敬を振りまこうかと。そうそう、最初ルーシアは髪の毛が短いのと長いのがあって結果的に長いほうに決まったんですよ。逆にヒイロなんかは一発で決まっちゃって。これはいつものパターンでして、Ⅰの時もアレスって一案しかなかったんですよ（笑）。

今月の宮路社長のお言葉 ……………………VOL.5



おもちゃショーでデモを見てくれた人はわかると思いますが、結構進んできた感じですね。とにかくボリュームが、すごいのでたいへんです。容量的には、FFⅥの２～３倍は軽くいくんじゃないかな。

とにかくMEGA-CDで最高のものをという意気込みで作っています。次世代機の時代になってもRPGは制作に時間がかかるんです。次世代機でも容易に追いつけないぐらいの完成度を目指してますね。もちろんセガサターン向け作品の開発もやってるけど、今は「LUNARⅡ」に全力投球ってところかな。

LUNARⅡスタッフ紹介
石川雅生 原田 修編

第３回目にご紹介するのは戦闘プログラム担当の石川氏、そしてウインドウ表示関連やキャラデモなどのプログラムを担当した原田氏です。

——それでは現在（５月10日現在）の作業状況について。

石川　モンスターとパーティーが使う魔法プログラムの真っ最中です。システムはほぼ完成しているので、後はデータを組み込むだけなのですが、なんてったって量がすごいのでこれからが地獄……。

原田　キャラデモを動かすシステムを制作中です。並行してウインドウ処理のほうも進んでいますが、自分もこれからが鬼でしょう。

——苦労話を１つ。

石川　やっぱりねー、パーティーにしてもモンスターにしてもとにかく動きが多いところ！　システムの枠を越えてるものばかりで、泣く泣くやってます。

原田　細々としたものを、並行作業するのが苦しい……。人気が上がってきましたんでプレッシャーを最近は感じてます。



左がパソコンゲームにもワーワーうるさい石川氏。右がアーケードにもギャーギャーうるさい「アサルト」基板保有者の原田氏。でも２人とも仕事中はとっても静かだ。さすがだ！　見習おうっと！

——お気に入りのところは？

石川　やっぱり戦闘！　ヒイロの技とかメチャいいし。全体的にグラフィックがすごく細かくてきれいで気に入ってます。

原田　ストーリーとキャラクターかな。読者の皆さんにもレミーナなんか評判いいらしいし、ルビィも「ヒイロ～」みたいな感じでいい味出してます。

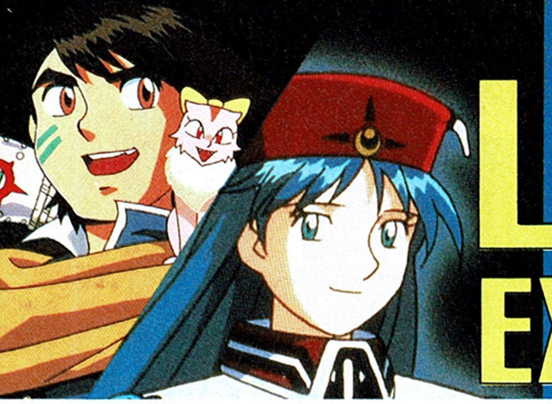
——ぜひ見てほしいところは？

石川　戦闘にかけているので戦闘を見てほしい。特にAI！　今回は性格の出た細かいAI戦闘をしますからぜひ見てほしい。

原田　地味なんですが操作系にも細かく気を使ってますのでそのあたりもぜひ。それから魅せるキャラでもに注目してほしいです。

急募！ ９月号のお題だ

窪岡杯争奪イラストギャラリーは、ヒイロ、ロンファ、ナルの男性陣をまとめて募集。Q&Aその他も、なんでもアリ。



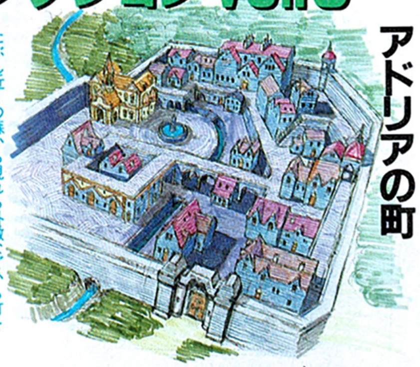
夏休みラッキー企画 LUNAR EXPRESS! Special!

もうすぐ夏休み／ってなことで今月はゲーム記事のほうはお休み。代わりにルナ・エキはカラー&増ページでお届けするぞ。今月もよろしくっ／

GAME ARTS (株)ゲーム アーツ公認／
せっかく仮眠してたのに取材で起こしてしまってごめんなさい、重馬さん。

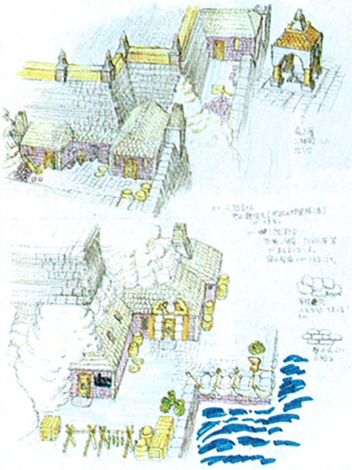
LUNAR -ETERNAL BLUE- 設定コレクションVol.5

LUNARⅡに出てくる町はその土地や気候に合った作りをしていると前にも書いたけど、漠然としたイメージしかわかなかった人もいたかもしれない。でも、これらの砂漠の集落や港町のイラストを見てきっと、なるほど、と思ったはず。そこには自然と共存していくためのさまざまな知恵と工夫が見られる。ぜひ実際にプレイした時にもう一度この細かい設定を思い浮かべてみてほしいな。



アドリアの町

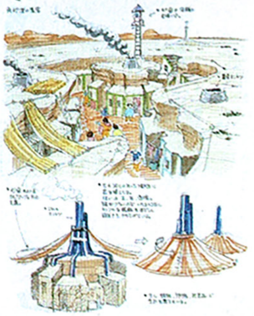
たぶん近くの森から現れる外敵などから町を守るために周囲の壁が施されているのだろう。



港町では海風や大波に負けないよう石造りの家が建ち並んでいる。

切り立った岩肌を利用した町。あちこちに露店が出て活気がある。





過酷な条件下で暮らしている砂漠の民。ここでは生き抜くための知恵が随所に見られる。

夏休みってのは遊ぶためにあるのだ!!

期末試験も終わってそろそろ待望の夏休み／ みんな夏休みのプランはしっかり立てたかな？ ルナ・エキとしては休みを利用してLUNARⅠをもう一度プレイしてみてほしいとこだけどね。

さて、今月はいつものコーナーのほか、おもちゃショーで公開されたLUNARⅡの画面などもお届けするぞ。行けなかった人はこれ見て我慢してね。そういえば、前日の夕方6時から並んで一番乗りしたLUNARフリークもいたようだけど……何者だ!?

ま、来月あたりにはまた新ネタも増え、発売に向けてガンガン、ゲーム紹介をしていくつもりだ。それまで夏バテしないように首を長くして待っててておくんなさいまし。

というわけで今月もルナ・エキの始まり。よろしくな。

LUNARⅡ最新ビジュアル公開! inおもちゃショー

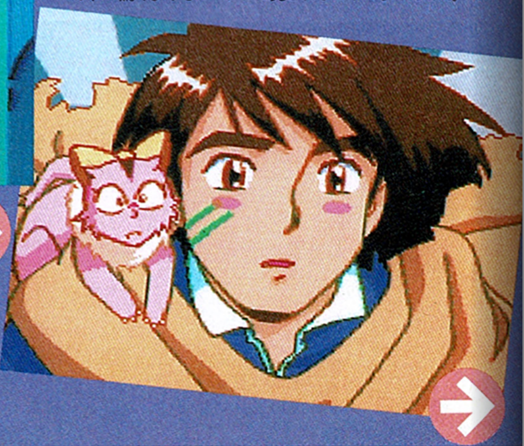
去る6月2～5日に幕張メッセで行われたおもちゃショーにLUNARⅡも出展された。宮路社長いわく「最初の2時間とラストの2時間はびびりまくり」というこのLUNARⅡ、まだ遊べるバージョンではなかったものの、ブースに訪れた人々は皆食い入るように画面に見入っていたぞ。

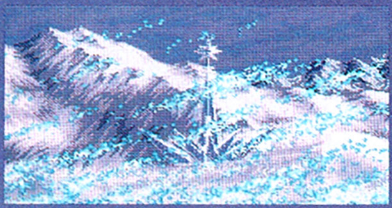
今回はそのおもちゃショーで公開されたデモンストレーションからピックアップした最新の画像を紹介していこう。ゲーム冒頭のビジュアルやヒイロとルーシアが出会うビジュアルシーンなどのほか、戦闘シーンや会話なども盛り込まれたデモCDをじっくり堪能(たんのう)してほしい。



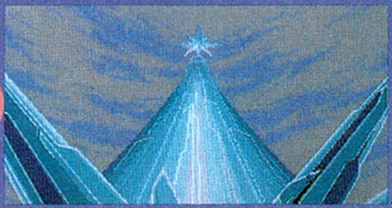
ヒイロとルーシアが出会うシーン。軍服姿のルーシアはなんとなく人間味がなく冷たそうに見える。

青き塔を探索していたヒイロとルビィの前に突然ルーシアが／ 驚くよりもルーシアに見とれるヒイロなのだった。





雪の吹きすさぶ中ひっそりと建つ謎の塔。映画を思わせるようなオープニングだ。



下からなめるように塔が映し出される。遠目ではわからなかったがかなり大きそうだ。

※画面は開発中のものです。

『BEEP! メガドライブ』1994年8月号掲載

キャラクターデザイン／窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード／佐藤肇

LUNAR II あの人は今………キリー編

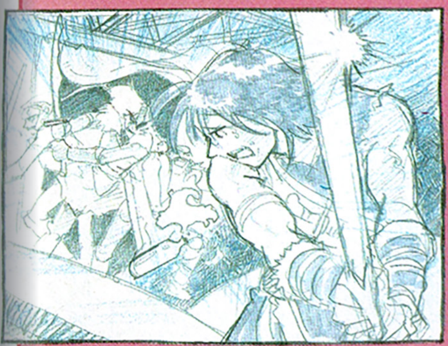
◀負け犬キリーの巻▶

当初LUNAR II用アイデアとして窪岡氏が描きためていたこのギャラリー。

若いながらも山賊の長を務めナンザスの関所をしきっていた自称男の中の男、キリー。ケンカも強くメル提督に見込まれるほどの男ではあるのだが、酒好き女好きケンカ好きの3拍子がタマにキズ。特に彼のタラシ度は無限大で「世界中の女はオレ様に惚れる」と豪語するほど。ダイヤモンド・ユカイかおのれは！

さて、そんなキリーのその後をお届けしよう。

それにしてもあい変わらずの日々のようだ。今月は前編だぞ。


突然の奇襲を受けるキリー一味。


雨に打たれて気づけば……。

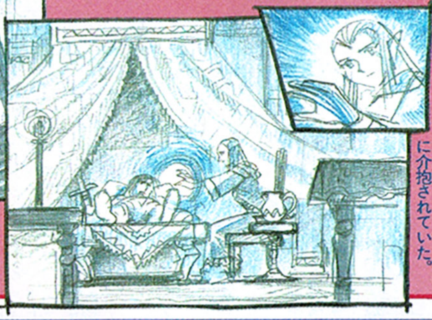

そこは血の海。

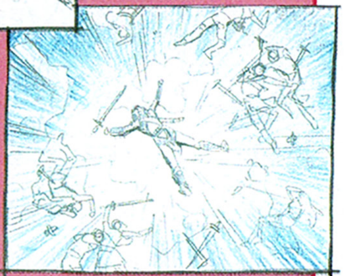


叫ぶキリー。

彼は敗北者だった。


戦場を幽鬼のようにさまようキリー。


気がつくとジェシカに介抱されていた。



次号へ続く！

あなたのご意見

聞かせてください！

今月は…防御コマンドの演出について

★防御コマンドと待避コマンド2つ作ればいいじゃん。状況に応じて使いわけんの。防御は喰らうダメージ半分で味方の盾になる。で待避はHPが少ない時の緊急回避とかね。（東京都／コーちゃん）

★ヒイロなど戦士系のキャラクターはその場所で、またルーシアやレミーナなどの魔法使い系は安全な場所へ……ってのはどうですか？　ちなみにHPが少なくなったら戦士系も待避するようにするんです。（新潟県／常角　弘）

★防御コマンドのことですが、ユーザーそれぞれ好みがあると思うのでフィールドを歩いている時にあらかじめこのキャラはその場で防御、このキャラは待避して防御と決められるようにしたらどうでしょうか。防御力の低いキャラは待避してからとする人が多いとは思いますが……。そこでAIの時ですが、この時はキャラの性格によって変えたらどうでしょうか。例えば僕の想像している性格でいくと、ヒイロ・ロンファはその場で防御して、ルーシアはヒイロの後ろに隠れて防御、レミーナはスタコラ逃げて防御するとか(笑)……。容量の問題はあると思いますが、ここまでできたらいうことないと思います。（東京都／立田理一郎）

★自分なりの希望ですが、防御姿勢をとるのは安全な位置に移動して……のほうが以下の例で良いと思うのですが。①孤独なイメージの強いルーシアは、ゲームの初めのうちは1人孤独に防御するのに対し、ゲームが進んで仲間意識が強くなっていくとヒイロの背面に逃れる(恋か？)。②また、それを気に入らないルビィはイヤそうなそぶりを見せる。③ルビィにちょっかいを出すナルはすまんのぉ〜的にルビィの背面(下)に。④ルビィはヒイロにべったりくっついて、たまにじゃまになって怒られる……などなど。キャラへの感情移入が増すこと間違いなし！（奈良県／野妻章博）

魔法・会話……いろいろある・あ・る・る・る！

おもちゃショーで公開されたのはもちろんビジュアルシーンだけじゃない。キャラクターの移動風景はもとよりゲーム中の画面もたくさん紹介されていたぞ。特に目を引いたのはルーシアやレミーナの魔法攻撃。ルーシアが魔法を唱えるとサンダー系の魔法がガラガラドッシャーン、レミーナが魔法を唱えるとドでかい魔法陣が出現ってなぐあいだ。これは実際にプレイした時にはいの一番に試してみてほしいものの1つだ。

防御、そして技！



レミーナが魔法を唱えると彼女の周りに魔法陣が!!　どうやらこれは防御魔法らしい。



モンスターの懐に飛び込んでさあ攻撃準備は万端だ！　ゆけ、ヒイロ!!



さあ、にっくき敵を切るべし切るべし!!　けっこうなダメージが与えられるぞ。

会話…



青き塔の異変に学者の血が騒ぎまくりのヒイロのおじいちゃん、グェン。でも無理は禁物ですよ。



町のおばさんはあんまりアルテナ神団に対していい感情がないようだ。いったどういうことなんだ。

魔法が…



強敵を目の前に黙々と魔法を唱えるレミーナ。さあどんな魔法が繰り出されるか！



モンスターの周りに魔法陣が！　ヒイロ達4人が待避したところを見ると…。

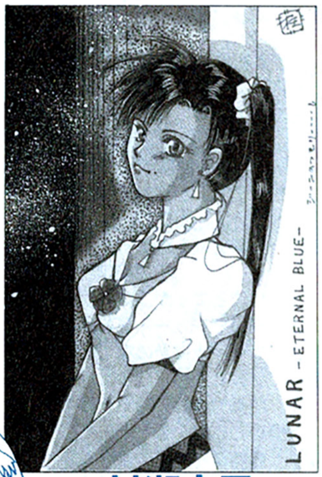
ほとばしる…



第3弾 窪岡俊之杯争奪イラストギャラリー ジーン編

外枠のへんなイラストは三重県の中村くんだ。

今月のジーンはたくさんのイラストが寄せられたわりには、まだみんなよくジーンの役割やキャラクターがわかってないって感じがしたな。窪岡氏総評「今回も悩みました。全体的に女の子が描いてくれた作品のほうがよりていねいでガッツが入っておるようです。他人とは違う独自の切り口で描かれた作品を今後も期待してます。男も負けずにガッツでGO／　だっ」



長崎県 **村瀬文乃** さん

窪岡氏よりひと言
肩にかかったホツレ髪に感心！

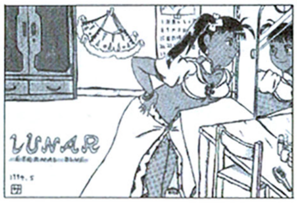
大賞！



京都府 **早川小織** さん

窪岡氏よりひと言
キレイにまとまってますね。トーンも上手。

副賞



長崎県 **サルポン二世** さん

窪岡氏よりひと言
地味だけどジーンの乙女心がよく出てる。

副賞



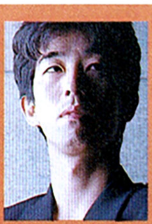
千葉県 **猫月聡** さん

窪岡氏よりひと言
とてもカワイイですよ。

LUNAR II 制作日記 1993年7〜8月頃（重馬氏談）

この頃はラストのボスの戦闘や正体とか全体的な戦闘を考えてました。最後の敵って結局ストーリーじゃない部分の面白味のほうが大きいですよね。そんなわけでLUNARチームに最後の敵コンクールって形で10人ぐらいにアイデアをいっぱい描いてもらいました。さまざまな要望を基にストーリーと刷り合わせつつ決め始めてました。ちょうど佐藤肇氏に実際に使われるものを描いていただき始めていたので最後のボスのイラストやアイデアをお願いしていました。僕達はプロット作成に入ってて、今回窪岡さんは自分でコンテ切るってことだったんで、これから待っている辛いことには何も気づかずにいる頃でした。彼に未来を見通す目があったら……。

TWO-FIVE 岩垂徳行氏の独白

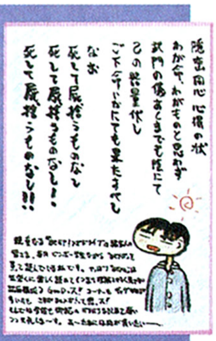


こんにちは、LUNAR IIの作曲をやっている岩垂です。もうCD『ルナ　エターナル　ブループレリュード』（6／22発売）は聴いてくれたかな？　オーケストラありの大感動巨編。老若男女問わず楽しめるはず！　感想を聞かせてね。

今月のこの一枚



熊本県／武井　通浩
とてもていねいに描かれていてナイス。



神奈川県／高崎　守孝
おまえぇ～、なんかイヤなこともあったのか？　人生そんな捨てたもんじゃないぞ。ん？

左の絵は楽しそうだし担当者が気に入ったので一発で掲載決定。しかし、上のこやつは……。先々月のプレゼントの件でハガキをくれたのだが、肉が食いたいと言われてもなぁ。

今月の宮路社長のお言葉……VOL.6



おもちゃショーではステージにも立ってLUNAR IIを見てもらったんですけど、見た人はいろいろ納得してくれたと思います。見れなかった人は発売前にはデモを店頭で見れるようにしますし、CSGでも出していく予定なんで、その時に見てください。サターンと同じく年内発売を死守したいと思ってます（笑）。それと次世代機のほうでも2作決定してます。すぐには出ないけど、そちらもよろしく。

LUNAR IIスタッフ紹介

今月のお客様は、社内「LUNAR II」制作スタッフの紅一点。グラフィックを担当しているTANちゃんこと和田めい子さんです。

——ではまず現在（6/14）の状況についてお聞きしたいのですが？

和田　私が主に担当しているのはダンジョン関係のグラフィックなんですが、自分では8割は終わっていると思います。

——自分では？

和田　えっ、いや〜本当はもっといっぱい残ってたりして……ううん、そんなことないわ！　もう少しです。

——残りが2割ぐらいなら安心ですね。では苦労なさっている点について。

和田　描く場所によっては佐藤肇さんのイメージイラストがあるんですが、制約の中でどこまでイメージどおりに描けるかという点にはすごく苦労しました。逆に細かい設定がないところは「本当にこれでいいのかしら？」みたいな不安と心配がありました。でも、どちらにしても自分なりに描ける精いっぱいのことをやったつもりです。



——なるほど。ではご自分が描いたお気に入りの場所は？

和田　青き塔はかなりイメージイラストどおりに描けたし、納得のいくできばえです。特にルーシアとヒイロが出会う場所がお気に入り。それから古代遺跡っていう場所があるんですが、その場所独特の妖しい雰囲気が好きです。きっと楽しんでもらえると思います。

——話はいきなり変わりますが、一番好きな登場キャラクターは？

和田　ルビィ！　あの性格って最高よね。おちゃめでとってもかわいい。あの性格が自分の目標です。ムリかな……（笑）。

——それでは最後に、楽しみにしている読者の方に一言。

和田　グラフィックは数段パワーアップしていますからこうご期待！　前作とはひと味違う「LUNAR II」の世界を楽しみにしていてください。前作をプレイしてない人も十分楽しめますから買ってね♡

急募！ 10月号のお題だ

そろそろこのコーナーもパターン化してきたのでみんなにやってもらいたいことを募集してみよう。キミ達がルナ・エキを作るのだっ！　みんながんばれ！



LUNAR EXPRESS! Special!2

読者のみんなは暑さで少々ダレ気味かな？　てなわけで、今月はお元気娘レミーナが特別出演。彼女の笑顔できっと元気100倍さ！

(株)ゲーム アーツ公認！

GAME ARTS

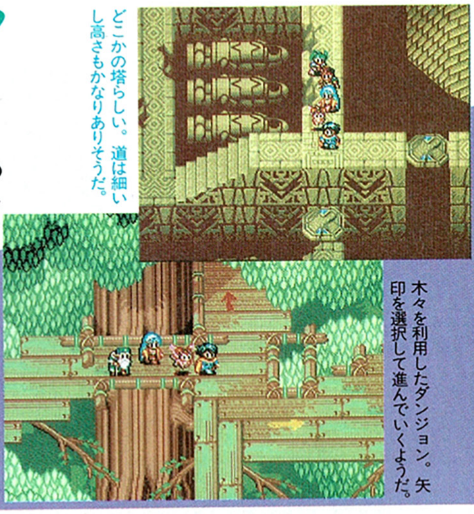
スタッフの方々は大変でしょうけど暑さにめげずがんばってください。この時期カルシウムとビタミンCは必需品ですよん。

グラフィック続々完成！プレイできる日はもうすぐそこだ！

LUNAR ETERNAL BLUE

やっほー、元気かい？　夏休みも中盤にさしかかってそろそろ宿題が気になってきた頃かな。みんながのんびり夏休みを過ごしている今もスタッフの皆さんは黙々と仕事にはげんでくれてますよん。その証拠といっちゃなんだけど、今月も新しいグラフィックが届いたぞ。スタッフの方々に感謝！　詳しくは来月ってことになるんだけど、ま、日々着々と進行しているよってことでちょこっとだけ紹介ね。右の写真は両方ともダンジョンの中の風景。これがどこかはまだ判明していないのだけど、相変わらずていねいなグラフィックで仕上がってきている。ゲーム自体の中身が「LUNAR I」の3倍くらいなのに、グラフィックもバリバリ全開でやっているんだから、さぞかし大変だろうになぁ。スタッフに、も一度感謝！

今月は景気づけにレミーナ嬢も来てくれていることだしさっさと進めていきましょうか。それでは、今月もスタート！



どこかの塔らしい。道は細いし高さもかなりありそうだ。

木々を利用したダンジョン。矢印を選択して進んでいくようだ。

お嬢の魔法が炸裂！ゲームも勝ったも同然？



はーい、おひさしぶりのレミーナで～す。今回はあたしの魔法の紹介ってことでヴェーンから出張してきたのよ。わざわざここまできたんだから当然お代はいただくけどね。あたしの得意中の得意な魔法は炎系の魔法。あたしが杖をひと振りすれば、ほらこのとおり。それより、あたしが直々に教えるんだからちゃんと覚えてくれないと、月に代わっておしおきよ！　あれ、ちょっと違ったかな……。

ファイアーボール



この魔法は初期の魔法だから、ちょっと派手さに欠けるんだけど……。まだ旅慣れてない頃だから許してよね。

魔法はモンスターに勝つことで得られる魔法力をつぎ込むことでパワーアップしていくのよ。



にっくきモンスターに狙いを定めて、華麗に杖をひと振り。

ほら、あたしの魔力で炎の玉が出現。これからが本番よ！



モンスター目がけて炎の玉が飛んでいくの。味方には決して当てないから大丈夫。



炎がモンスター1体を直撃。あたしにはむかうなんて10年早いわよ。

これが…

スーパーナパーム



これがさっきの魔法のパワーアップ版。各魔法は3段階にパワーアップできるから、強くしたい魔法はガンガン使ってパワーアップさせてね。一定レベルに達すると新しい魔法を覚えることもあるのよ。じゃね。



杖を振ると今度は頭上に大きな火の玉が！

さっきと同じように火の玉がモンスターに向かっていって……。

炎を散らし炸裂！　これは結構効いてるはずよ。

ダメ押しするように散った炎が再びモンスターに。派手よね。

ここまですれば普通のモンスターは生きちゃいないわよ。当然よね。

こうなる!!

『BEEP! メガドライブ』1994 年 9 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

岩垂徳行氏の曲のことなら任せてちょ！



現在ゲーム途中で流れる〝挿入歌〟をアレンジ中。横山智佐ファンの皆様、新曲が聴けますよ！　楽しみにしていてね。同時に、ゲーム中のBGMも作曲中です。街や村は民族色を、フィールド・ダンジョンなどはオーケストラの面白さを出そうと奮闘しています。なにせ容量がたっぷりあるので、ひぃひぃ言いながら書いてます。

また、目玉でもあるデモシーンは内容も豊富で、しかもゾクゾクの感動モノ！　たとえば〝ルーシア降臨〟場面は神秘的な曲となりました。スタッフの間でも好評です。クライマックスの戦闘は混声合唱で仕上げようと思っています。乞う御期待！

第4弾 窪岡俊之杯争奪イラストギャラリー 男性キャラ編

イラスト大賞第４弾は男性キャラ編。今回もたくさんの応募ありがとう！　窪岡氏の総評は、「チベットにFAXがないんで戻ってみれば、なんと力作の山。今回も断腸の思いで選ばせてもらいました。さあ。暑さに負けず、ガッツでGO！　だっ」とのこと。それでは、まったね〜！

大賞！



桜その江さん（神奈川県）

窪岡氏より一言！　今回も力作だね。青がとてもキレイ！

副賞！

ぶんぶくちゃがまさん（長崎県）



窪岡氏よる一言！　素晴らしいの一言です。イカス！

副賞！

カメケンさん（新潟県）



窪岡氏より一言！　おお！　この迫力！　ガッツを感じます。

副賞！

イースターさん（神奈川県）



窪岡氏より一言！　ハガキたくさんありがとう。ナルがいい。

今月の窪岡氏の独白



私は罪人です。

困難な作業を強要し、スケジュールを狂わせ、人間関係を破壊するのは、私の最も得意とするところであります。

しかし、イヤシクもクリエイターを名乗る者が自らの一線を堅持せずしてクリエイターと言えるのだろうか？　だから許ちて（笑）。

LUNAR Ⅱ 制作日記
1993年９〜10月頃（重馬氏談）

フィールドマップや構造をやっていた頃。この頃になると、個別に戦闘会議とかマップ会議とかリーダー会議とか発注会議とかそんな感じで各パートに分かれて演出とか詰めていました。全体で大きなことを決めるっていうのはほとんどなかった。大風呂敷広げて閉じ始めた頃です。窪岡さんとデモの打ち合せとか。そうそう、「LUNAR Ⅱ」のタイトル決めやキャラクターの名前の決定をしたのもこの頃。社内のみんなから募集したりして。ヒイロなんてヒーローだからってそのまま（笑）。細かいことばっかりやっていて、段々しんどくなってきて、辛いなあと思い始めました。この頃から辛い時期が始まったわけですね。

今月の宮路社長のお言葉　Vol.7



「LUNAR Ⅱ」では、アニメーションが30分とテレビアニメ２本分だし、量がすごいんですよね。規模的には前作に比べるとセリフの量で倍以上、マップで３倍くらいある。キャラデモは５倍、アニメデモは10倍くらい。声優さんも16人だし。曲だって80曲あります。シナリオもまず２倍ですよ。だからボリュームで言えば「LUNAR Ⅰ」３本分って感じですよね。ちょっと遅れていますがスタッフのみんなも、がんばっています。ということで、お許しを!!

謎のグラフィッカー三満蔵
ーごあいさつ編ー



本名：河野　満（こうの　みつる）

一言：本名言っちゃったら謎にもなんもならんなぁ…。私ってやっぱアホじゃあ！　でも、他のゲームに負けないように気ガ＃@い（ピー自主規制）ながらがんばっているぞ！　う〜つ、もっと描かねば、うがーっ。

急募！　11月号のお題だ

そろそろここいらで１発主要キャラ人気投票を行ってみようかな。みんな夏休みだし、ガンガン送ってくれ。ただし１人１通のみなのだ。

ゲーム アーツ／発売日未定／価格未定／RPG

完成度ゲージ ?% 1人プレイのみ

LUNAR －ETERNAL BLUE－

開発進行中！ 今回は要チェック事項満載だぞ！

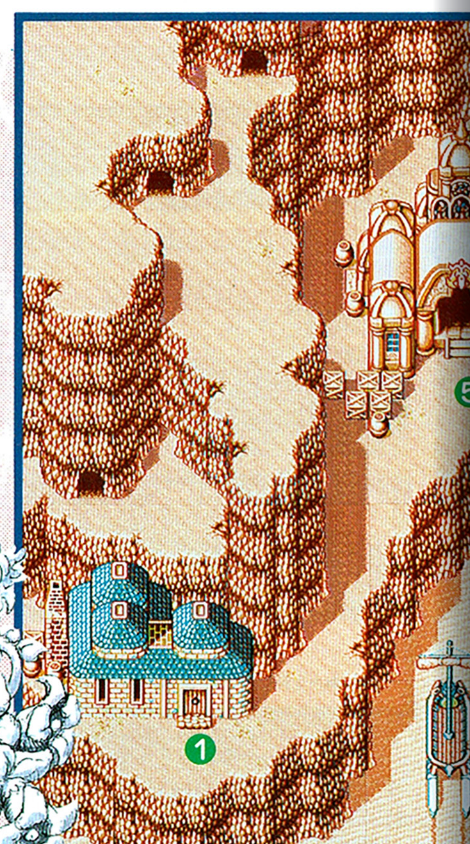
ひさびさのゲーム紹介記事登場！ 今月はラーパの村の総力特集とキャラクター別魔法＆技の紹介だぜい！

序盤の重要地点 ラーパの村徹底研究！ マップつき！

開発もいよいよ佳境(かきょう)に入り、少しずつヴェールを脱ぎ始めた「LUNARII」。いよいよ今回はタウンマップの登場だ。今回紹介するラーパの村は以前から少しずつ紹介していたが、今回は建物の位置から内部の様子、そして村中での会話まで徹底的に紹介していくぞ。

このラーパの村は辺境の砂漠地帯に位置し、岩山を階層状に切り崩した造りになっている。砂上を走る舟状の乗り物(マップ下部参照)で他の地域との交易をしている、いわば砂漠の港町といったところか。村中の人々も港町らしく(？)荒っぽい人が結構多い、そんな村だ。

凍てつく氷原。誰も訪れることはおろか生命の息吹さえ感じさせないその場所にその巨大な塔はそびえ立っていた。そしてその塔の奥深く、すべての世界から守られるかのようにただただ眠り続けている少女がいた。ルーシア。彼女は本来ならこのまま眠り続けるはずであった。が、彼女は目覚めさせられてしまった。不測の事態によって。雲の切れ間に白く輝く月が赤く燃える姿に変わる！ それこそが彼女を揺さぶり起こした悪夢に他ならなかった。「ルナが……」。この彼女のあえぎにも似たつぶやきが、すべての始まりを告げたのだった……。 (続く)





魔法世界ルナを創造したといわれる伝説の女神像。女神アルテナは4匹の竜を統べ美しい大地を祝福し、転生を繰り返しながら人々と世界を統治されたという。月を抱き優しい微笑みを浮かべているこの像こそ、まさしくアルテナを表すものだろう。そしてこの女神も伝説化してしまった今、再びアルテナはルナの大地に転生された。世界の危機を知らせ人々を導くために……。

5 アルテナ神殿

アルテナ神団が建てたアルテナ神(？)をまつっている神殿。どの町にも見られるものだ。

武器らしきものを持つアルテナ神像。なんだか昔と雰囲気が違うぞ。



※画面は開発中のものです。

『BEEP! メガドライブ』1994年10月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇

完全版 これがラーパの村だ！

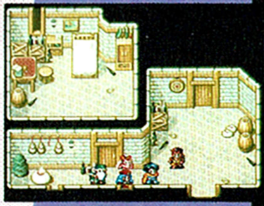
もともとは開拓者や商人の村であったラーパの村だが、最近はあちこちから古傷を持つ流れ者達が集まるところになっている。そんな土地柄、酒場内はいつも大繁盛だしギャンブルもちょくちょく行われている。またこの村にはあらくれ者が多いのかケンカもしばしばあるようだ。そんな村だから、村全体がおのずと自由気ままな雰囲気に包まれている。また皆一様にスネに傷持つ身だからこそ他人の古傷には触れないという暗黙のルールがこの村にはあるのか、他人にはあまり干渉(かんしょう)しない雰囲気がある。ヒイロ達はここでロンファと出会うことになる……!?

1 民　家

過去を捨て、この村で新しい人生を生き始めたせいか、住人の家財はわりと質素だ(ギャンブルのしすぎか?)。あらくれ者の多い村ではあるが、昔から住んでいる老人など気性のおだやかな人も中にはいるようだ。

石造りの建物の中はわりと簡素にしつらえてある。ベッドが2つということは住人は夫婦かな。

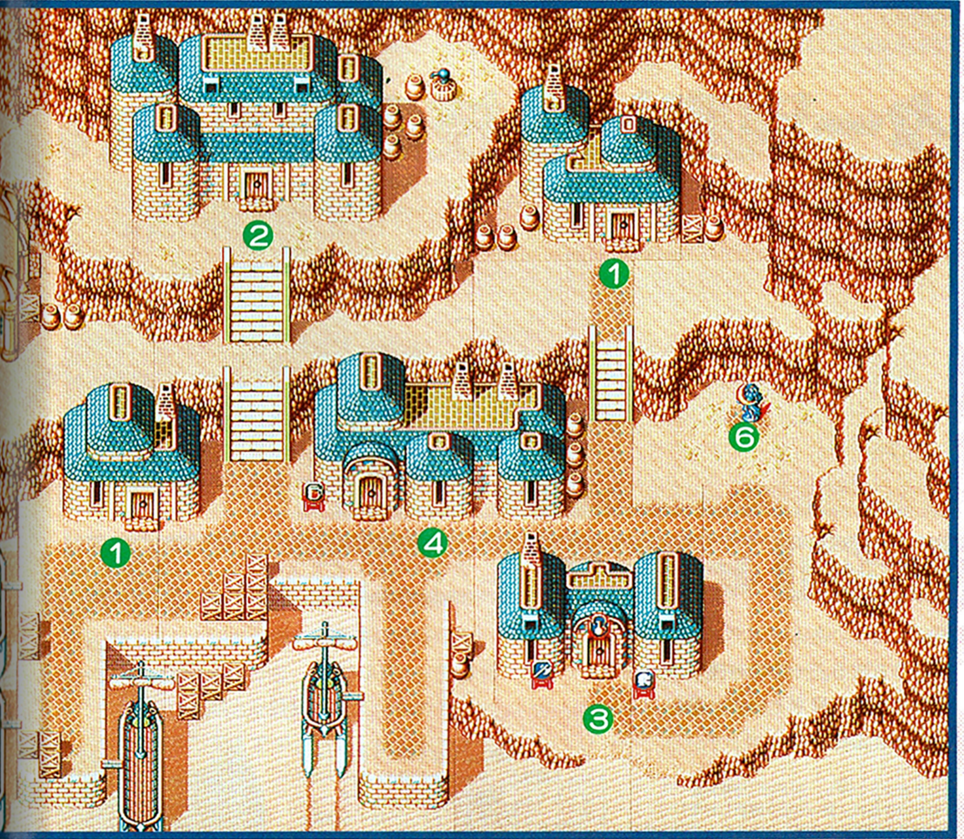




きわめて質素な部屋。台所がないからたぶん男の独り暮らしだろう。



この村の老人はきっと元商人などだった人だろう。他の人よりおだやかな性格のようだ。



2 村長の家

ラーパの村全体を見渡せる高台にあるこの建物は、部屋数も多くメイドもたくさん使用しているようだ。それに、建物の入口には用心棒の見張り所らしきものもある。もちろんラーパの中で一番大きな建物だ。たぶんこの村の村長は、かなりの権力と財力をもっているのだろう。しかし、ラーパは、ギャンブルの盛んな土地柄だけあって、中で働いているメイド達の間でも賭けは蔓延しているようだ。

すげー村長だな

ほんとにこの村はギャンブル好きな人が多い。女が村長と賭けをするとは……！



いかにも場数踏んでます、って感じの村長。彼なら賭けごとしててもおかしくないよな。



そうか。ここは過去を捨てたい人にとっては最後の楽園ともいえる村なのか。



賭けごとってのは上下関係もへったくれもないけど、あとあと仕事にひびくみたいね。



屋敷が広いだけに使用人も多いよう。この屋敷内で次の町ダルトンの情報が得られるぞ。



4 酒　場

この村で最も活気がある場所は、たぶんこの酒場だろう。広々とした店内には酒を片手にギャンブルにいそしむ人がたくさんいる。いくつかの情報もここで得られることだろう。また、この酒場で探し求めた仲間と出会える。しかし、なぜ彼はこの村に住むようになったんだろう……。いつか教えてくれるかな。

ロンファ登場？



酒場で遊ぶ人々の中にロンファらしき人物が…。右上のテーブルにいるのは!?

あれだけ立派な神殿があるにもかかわらず、神官はいったいどこにいるのか。



3 武器・防具屋

小さな町なせいか、武器、防具や道具も1軒の店でまかなわれている。品数は期待できないか？　でも、まだ序盤だしね。

店に入って左側に武器、右側に防具が並んでいる。店長も陽気な人のようだ。



これがラーパの村人との会話集だよん！

小さい村ながらも人があふれるラーパの村。出会った人には必ず話しかけてみよう（RPGの基本だよね）。たくさん人がいるからかなり楽しめるぞ。で、道行く人々に話しかけてみると……なんだかロンファの噂ばかり／よっぽどこの村では有名人と見た。でもこれらから察するところによると、かなりバクチの才能があるよう。早く仲間にしたいね。



しっかしロンファってこんなに村中に敵作っちゃって大丈夫なんだろうかねぇ。

悪口雑言だらけのロンファって……



この砂漠の辺境地帯には不似合いなほどに立派な神殿。入口に門兵までいるとは／

きっと彼もロンファと賭けをして負けたクチだろう。悔しいんだろうなあ。まあ、その気持ちわからんでもないが。





村人にはロンファ＝バクチというイメージが定着しているようだ。まあ、そうだろうね。

またまたロンファの悪口／もうここまでくると驚きもしないな。しかしイカサマまでやるのかロンファって。



ロンファはもとはエリート神官だったのか／で、エリート神官の末路がバクチ打ちとは。



適材適所ってことで… キャラクター別魔法&技のあれこれ

「LUNARⅡ」では魔法は大きく４つに分類される。まず①敵を倒すことにより得られる魔法力を使い個々の魔法をパワーアップしていき新たな魔法を覚えていく強化魔法（仮称）、②通常のレベルアップにより覚えていく戦闘補助魔法、③装備する武器によってその威力が変化する技、そして④アイテム装備により使用できる特殊魔法だ。実際にプレイしてみないとちょっとわかりづらいかもしれないけど、一応頭に入れておいてほしい事項だ。

そもそも魔法とは‥・

常識では考えられないような不思議な力を用いて、よりよく生きていくために使われる力。一般には白魔法と黒魔法の２つに大別され、白魔法は主に自分を幸せに導くもの、黒魔法は相手の不幸を願ってかけるものとされている。力の強さも人によってかなり違う。

で…

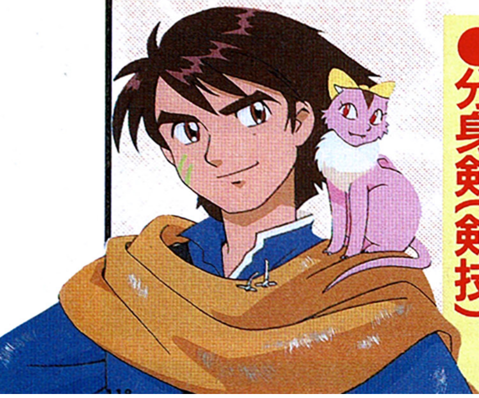
ルナにおける魔法は

各キャラクターが各々の属性を生かして魔法を操る。各魔法には敵単体、敵範囲、敵全体、自分範囲などの対象があり、魔法の力も経験によって強くなっていく。一定レベルに達するとまた新たな魔法を覚えることも。回復が白魔法、攻撃が黒魔法にあたるのかも。

キャラクター別魔法&技その１　ヒイロ編

強化魔法――疾風（風）の力
補助魔法――なし
技――剣技

ヒイロの得意とする魔法は疾風（風）系の魔法。身につけているブーメランによって風を起こし、モンスターを麻痺させたりフィールド外に吹き飛ばしたり、あるいはダメージを与えたりもする。一方の剣技もスピードや鋭さ、素早さといった風をイメージさせる技が多い。





●分身剣（剣技）

分身したままジャンプし、落下時に分身体全員で敵を斬りつける技。ターゲット選択したモンスターの他その周囲にいるモンスターにもついでにダメージを与えることができる。４人に分身して行われる。



●ホイールウィンド

モンスターの周辺に竜巻を発生させダメージを与える魔法だ。ターゲット選択したモンスターはもちろん、周囲のモンスターにもダメージを与えることができる。それに付随する効果として、モンスターを戦闘フィールドの外へ吹き飛ばしてくれることもあるぞ。



キャラクター別魔法&技その2　ロンファ編

強化魔法――祈り(回復)の力
　　　　　　賭博(賭け)の力
補助魔法――眠りの呪法、清めの法力
技――なし

ロンファは祈り(回復)と博打(賭け)の魔法を得意としている。祈りの力は主に味方のHPを回復する。ぜひともレベルアップしておきたい。また博打の力はサイコロを使用して敵・味方にいろいろな効果を与える。成功すると最強クラスの威力を発揮するものもあるぞ。





●運試しのダイス

2つのサイコロの出目の組み合わせによって、11種類の効果が得られる。敵全員のステータスを変化させたり、防御力を一切無視して一律にダメージを与えたりする。また味方全員のHP・MPの回復をすることもある。ただし、出目の中に1つだけ味方がかなり不利になるものが。



●吸収の祈り

この回復魔法は、モンスターから残っているHPを奪い取ってそのHPをパーティーメンバーに分け与える魔法。強い敵との戦闘の場合にはわりと効果があると思われる魔法だ。



キャラクター別魔法&技その3　ジーン編

強化魔法――舞い(踊り)の力
補助魔法――なし
技――?

踊り子であるジーンの特技は、もちろん舞い（踊り）の力。踊ることによって敵を魅了したり、金縛りにすることができるのだ。彼女の強化魔法はモンスターのステータス変化を起こせなかったとしても、モンスターにダメージも与えられるのでおトクだぞ。





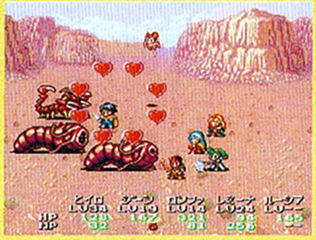
●束縛の円舞

彼女の華麗な踊りによって、モンスターを油断させ、その一瞬のスキをついて、注射器を投げつける。その効果は、モンスター1体のみに有効なダメージ+麻痺の複合だ。ナイスバディな彼女なら目を奪われてもいたしかたないんだろうな。



●魅惑の舞姫

魅惑的な踊りを踊り、扇子を振りながらモンスターにハートを投げかける魔法。ターゲットのモンスターにダメージを与えるのはもちろんのこと、ターゲット周辺のモンスター達を混乱させるというオマケつきの魔法。うーん、ス・テ・キ！

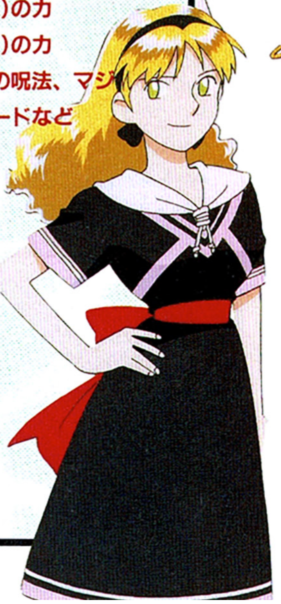


キャラクター別魔法&技その4　レミーナ編

強化魔法――爆炎(炎)の力
　　　　　　氷撃(氷)の力
補助魔法――魔封じの呪法、マジカルシードなど
技――なし

カゲキなお嬢様が得意な魔法は爆炎（炎）の力と氷撃（氷）の力。「LUNARII」ではモンスターにも属性が設定されているので、いかに効果的な魔法でダメージを与えるかがゲームを進めるうえで重要なポイントになるだろう。また補助魔法に敵の侵入を防ぐマジカルシールド、敵の移動力を1にするハイプレッシャーなども持ち合わせている。





●アイスジャベリン

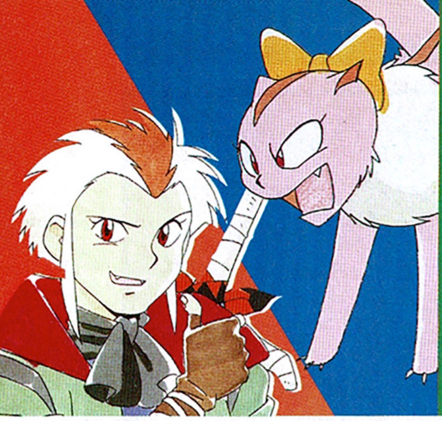
呪文アイスジャベリンを唱えることによって鋭利な氷柱を呼び出し、モンスターにぶつけてダメージを与えるという魔法。これは敵1体にのみ有効。レベルが上がるとさらに巨大な氷柱が降りそそぎ、大きなダメージを与える。



●ヒートサークル

呪文によって巨大な魔法陣を出現させ、その陣上に炎を走らせることによってモンスターにダメージを与える魔法。このヒートサークル効果は、もちろんターゲットに選んだモンスターの範囲内だ。





LUNAR EXPRESS! Special! 3

夏休みも終わって新学期。今のうちしっかり勉強しとこうね。だって「LUNARⅡ」が発売されたら勉強なんて手につかないんだから！

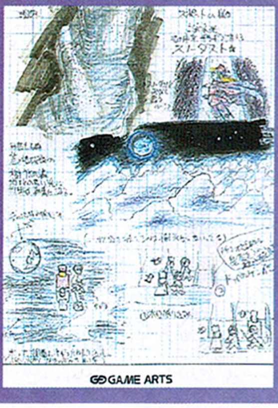
㈱ゲーム アーツ公認

GAME ARTS

いつまでも暑い日が続きますね。キツいでしょうけどがんばってください。読者の方々からもたくさんエールがきてますよ。

◀LUNAR-ETERNAL BLUE-設定コレクションVol.7▶

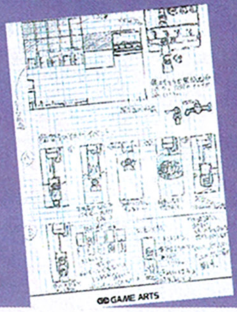
いよいよこのコーナーも７回目。今回も「LUNARⅡ」スタッフによる設定資料をお届けします。今回は暑かった夏を思い出しながら、これからの秋に向けて涼しげな絵をいくつかおりまぜて掲載してみました。でも、こーんなに描いても使われるのはほんのひと握りなんでしょうね。スタッフの方々、ご苦労サマです。それではじっくりご鑑賞のほど！



そびえる樹氷や氷壁など氷関係のアイデアが詰まった雪原風景。きれいだしこのくそ暑い夏にはもってこいの絵だな。うーん、涼しい。

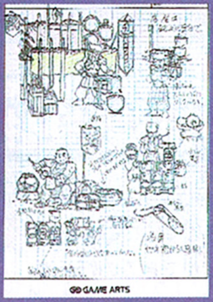


これは洞窟。暗闇の中でぼおっと光るコケってきれいだろうね。洞窟もどうせ入らなきゃなんないなら、きれいなほうが楽しめるもんね。

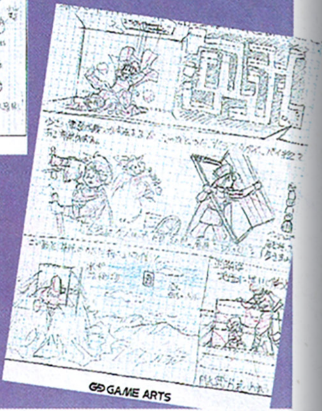


露店もいろいろ。武器や薬草だけじゃなく、お酒とかも道端で飲めるのか。町自体酒臭そーっ。ヒイロ、お酒は20歳になってから、だよ。

でました、トイレ!! やっぱ必要なモンだもんね。でもやっぱりそこはフツーのそれと違って「学校の花子さん」状態みたいなんだけどね。



これがルナ版どこでもドアだ！ これを使って出口のないダンジョンから脱出する、と。でもいいかげんに使うととんでもないとこに出るらしい。それもまた一興か。



LUNAR制作日記 1993年11月〜1994年１月頃（重馬氏談）

11〜12月頃から問題点が噴出して、とてもじゃないけどこのままではやっていけない、というので、1月にもともとアニメの制作進行をやっていた方が進行専門で入ってきました。それまで進行業務が辛かったんですよ。あとそれまでシナリオは僕と火野くんの２人でやっていたんですが、ライターが２人入ってきまして僕らの下で仕事を始めました。他にもモンスターとかのグラフィック関係の外注さんとかも入られたし。そんなふうにいろいろなツテを頼ってより良い人を選んで、チームとして大きくなった時期ではあります。とにかく、そうやって１月頃から人がどんどん増えて外注も増えてきて制作作業も、徐々に本格的になってきたんです。

あとですね、６月に発売した音楽CD「ルナ プレリュード」を先行して出すということが１月頃に決定されて、それの打ち合せが始まりました。それに付随して声優さんを誰にするかという一番楽しい時期がありました。結局ルーシア役は６人ぐらいオーディションさせていただいて決めさせていただいた、そんな時期でしたね。

岩垂徳行氏の曲のことなら任せてちょ！



ゲーム アーツの皆々様。遅い夏休みを取らせていただいています。ヒイロの家は静かでいいですよ。都会の喧騒がウソのようだァ。曲もほとんど仕上がりました。自分でも満足しています。きっとこの素敵な物語にぴったりと合いますよ。あぁ、よかったよかった。……えっ？ まだ曲が足りない？ それにこの曲は場面に合わない……？ おいヒイロ、なんとかしてくれ。ルビィ！ パタパタと頭の上で飛びまわらないでくれ。あー、浮かばない出てこない間に合わない!! そうか、ようするに俺もヒイロと旅に出れば曲がわかるんじゃないか？ ってなわけで『LUNAR外伝〜永遠なる逃避』よろしく。……捜さないでね！

●ハガキでひとこと●

●ルナ・エキ中でみんなで「LUNARI外伝」を考えるというのはどうでしょう。それをアーツさんがデジ・コミにして「LUNARⅡ」のおまけにするのです。あとルナ・エキで「LUNAR噂の真相」を考えるというのはどうでしょう。

（東京都／坂本憲明）

——面白そうだよね。でも背後でスタッフの悲鳴が……。あ、死んだ。

●前作は１本道のシナリオだったので今回は解いても解かなくても進行に影響のないサブイベントがほしいな。

（兵庫県／湊伸矢）

●ビジュアルの途中に選択肢をもうけては？ その返答により１本道RPGでも次に移動する場所が前後するとか……を。（愛知県／A.ピアスJr）

——わりと似たような意見が多いですね。もうちょっと早くほしかったなあ。

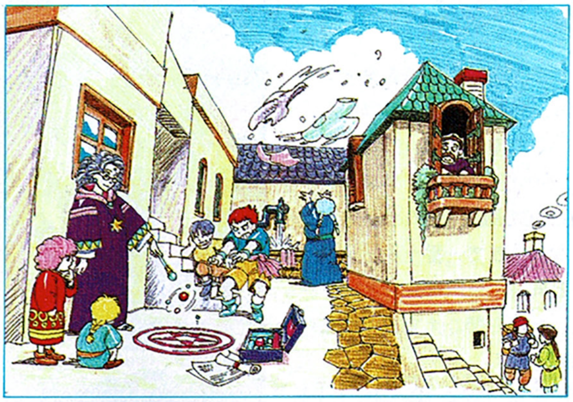
◆佐藤肇氏のイラスト大全集 Vol.1◆

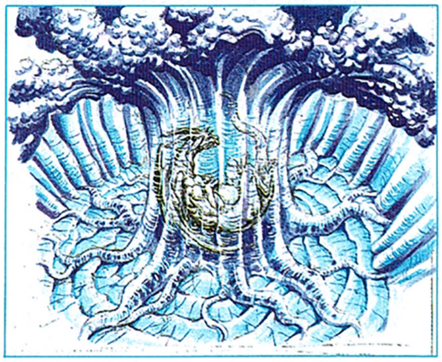
はい、めでたく今回から開店のこのコーナーは、我らが「LUNARII」スタッフが誇るイラストレーター佐藤肇氏のイラストをたっぷりじっくり見てもらおうというもの。はっきり言ってこのページでしか見られない本邦初公開のイラスト目白押しだぞ。うーん、BEメガ読者の幸せ者！

これらもゲーム中で使われるかどうかはわからないけど、隅々までの書き込みは見事なもの。みんなも参考にしてみては？

●魔法のある生活1

どの人も魔法が大なり小なり使える、そんな町だ。洗濯物を乾かすのにも魔法を使うようだ。子供達にも魔法は憧れの存在。自然とより魔法を扱える人のところに集まってくる。





●白竜の封印

この白竜が封印されているのは氷でできている樹の中。この樹自体もたぶん人が踏み込むことができないような樹海の奥にひっそりと立っているのだろう。この白竜が目覚めるのはいつなんだろう。

今月の重馬氏の独白……●



今ダイエットしてるんです。10kgもやせました。嬉しい!!

毎晩このくそ暑いのに走っているんですよ。毎晩午前0時の鐘とともに走りに出て15分間走って汗だくになって帰ってくるという。ご飯はおいしいし夜はぐっすり眠れるし、いいことだらけ。どんどん健康になりつつありますから。ちょっと筋肉っぽくなってね。

そうそう、挿入歌の録音をやりましてルーシアとヒイロの歌を録りました。今回ルーシアの曲はたぶん2曲入るのでとってもお得だと思います。

というような毎日を送っている今日この頃ですが、コミケで同人誌作った人は忘れず送るように。Hなのを作った人は重馬個人宛に厳重に包装してこっそり送ってね。

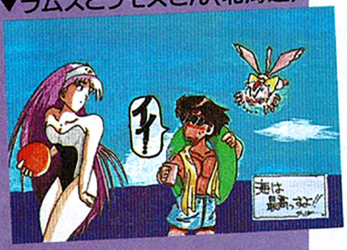
今月のこの一枚

イラスト大賞が終わったせいか、いく分送られてくる数は減ったものの、まだまだイラストはたっぷり送られてきているぞ。最近はオリジナリティのある作品が増えてきた感じがするな。やっぱり各々が膨らませて持っている「LUNARII」のイメージっていうのがあるからなんだろうね。うん、いい傾向だ。さて今回選ばれたのはこの2作品。夏っぽいイメージでナイスですよん。



▲谷江売さん（神奈川県）

このルーシアは髪がストレートじゃない分やわらかい感じがするね。女神っぽい雰囲気。



▼ラムスとラモスさん（北海道）

おお、ルーシアの水着姿！　ヒイロがいいよな、これって。ちょっとエッチっぽいけどね。

同人さん いらっしゃい！

いたんですよ、重馬さんの熱烈なラブコールに応えて送ってくれた方が！　これはLUNARの同人誌ではないんだけれど、ゲーム全般の同人誌を作っていらっしゃる方が「この号はアーツ特集だから」ということで送ってくださったんです。やっぱりあるところにはあるんですねー。ルナ・エキでは今後もLUNAR関係の同人誌が届きしだい紹介するので、みんなどしどし送ってね。重馬さんも喜ぶしね。

今回送ってくれたのは福岡県の高田美奈さんでした。どーもありがとー！



急募！ 12月号のお題だ

今月は新コーナー「ルビィが答えるLUNARII Q＆A」の質問状を大募集するぞ。あと、最後に何でもアリの大イラスト大会をするので（もちろん選定は窪岡氏！）みんな力作を待ってるぞ。キャラ投票は今も継続中だよん。

今月の宮路社長のお言葉…Vol.8



ガシガシ作ってたらなんか500Mバイト以上にもなってCDに入りきらなくなって。生音じゃなくてPCMになっちゃいました。なにせ文章量は文庫本の2冊分くらい。その分世界観がかなり深まってます。でも見えないところでかなり苦労しているんですよ、前作の3倍くらい。CSGではツカミの部分は見せるかもしれません。でも買うって決めてる人は見ないほうがいいかもしれませんよ。楽しみ減るから。もう少しです、待っててくださいね。

ゲーム アーツ／12月発売予定／9,800円／RPG

完成度ゲージ 85% 1人プレイのみ

LUNAR -ETERNAL BLUE-

LUNAR IIの世界が、ますます明らかに！

発売間近の今月は、ワールドマップをはじめ「LUNAR II」の舞台となる世界をまるごと紹介。もう目が離せないぞ！

ワールドマップ初公開！ 世界を織りなす6大陸、そこにあるものは……!?

いよいよワールドマップの公開だ！ 今回の「LUNAR II」の世界は6つの地方に大別されている。もちろん地方ごとに気候や土地条件が、まったく違うため各々の風土を生かした地域色豊かな演出がなされているぞ。
まさに1粒で6度おいしいって感じだね。

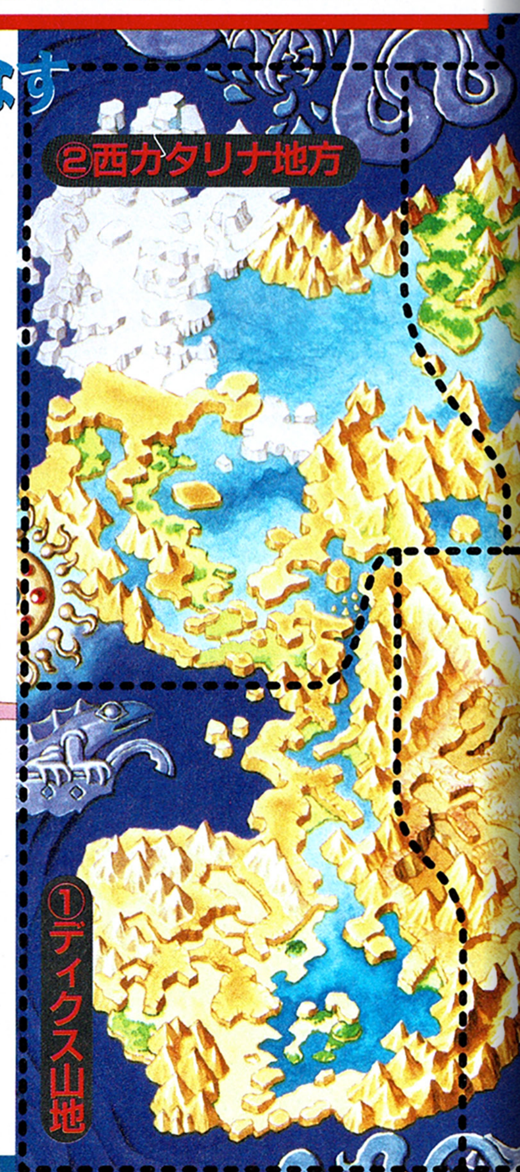
また、登場する町の中にはIの頃の懐かしい町もちらほら。しかし物語はIから幾世代後のこと、地形が変っていたり独自の文化が発達したりと変化している。長い年月の間にこのルナ世界にいったいどんな事件があったのだろうか？ さて、物語はワールドマップの右下、サイラン砂漠から始まる。ここから仲間を集めつつ冒険を進めていくわけだが、何しろ今回は見てのとおりワールドが広い！ それにあっと驚くような演出がいたるところでなされているらしいぞ。こりゃハンパじゃクリアできないぜ。



①ディスク山地



北方にある西カタリナ大陸から流れ出る川によってできた大きな湖と、その周囲をとりまく幾多の山脈とその裾野に広がった大地によって形成されているのがこの地方だ。農地には不向きな山地が多いためか農業はあまりさかんではないが、その分鉱物資源が豊富で多くの鉱山が開かれている。生活面などくわしいことは明かされていない地方だけに何か秘密があるのでは。

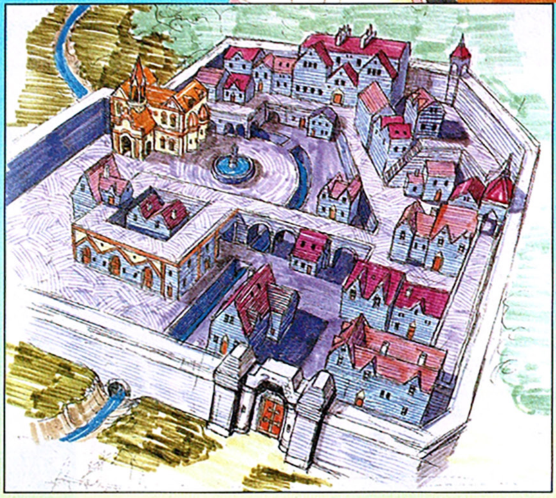


『BEEP! メガドライブ』1994 年 11 月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之
※記事掲載のイメージボード / 佐藤肇



②西カタリナ地方



北側は氷山がそびえる不毛地帯、南側は多数の湖沼が広がる湿地帯からなる地方。氷山地帯の一角には大きな島も見られるのだが、万年雪に被われているためとてもじゃないが人が住める状態ではない。また、一方の湿地帯地域も人間の手が入った形跡は少ない。が、それだけにそこに住む人々は古来からの特異な文化を重んじつつ質素でおだやかな暮らしを営んでいる。

③東カタリナ地方



うっそうとした森に囲まれ、古くからの文化や伝統を色濃く残している地方。ここには遥か昔に栄華をきわめたメリビアやヴェーンなどの町が現在も残っており、人々も多数住んでいる。また海側は良港にめぐまれ交通の要になっていることから、各方面への商業の中心になっている。



④マドリア平原

サイラン砂漠の北に位置するランスの樹海を越えた場所に自然の恩恵に満ちた美しい草原地帯が広がっている。それがこのマドリア平原だ。元は遊牧民の生活域だったが、サイラン地方への入植がさかんになるにつれて村なども作られるようになり、通商の中心として関所なども作られた。人々の間に女神アルテナへの素朴な信仰が今も残る土地でもある。

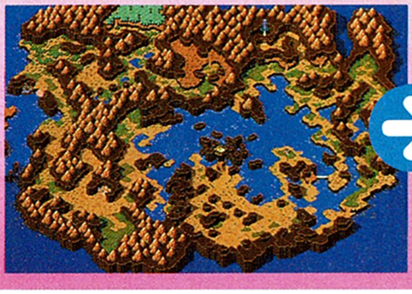


⑤ミネア内海

ディクス山地の東側に位置し、広大な内海に面している地方。ここもサイラン砂漠と同じく辺境地帯と呼ばれる地域だ。ディクス山地より連なる火山から流れ出る溶岩のせいで不毛の大地となっている。内海に面した場所には神殿なども見られるが、あまり発展していない。しかし、古くから住み着いている人々が多く素朴で質素な暮らしを営んでいる。

⑥サイラン砂漠

次のページで完全紹介！



旅立ちはこのサイラン砂漠 ビジュアルデモつきで紹介だ！

ヒイロ達の住むサイラン砂漠は住みやすいとは言いがたい状態の広大な荒れた土地だ。以前はこんなへんぴな所に住む人はいなかったが最近は人も増え町や村などもできてきた。しかし依然として自然環境は厳しいし危険なモンスターも多く出没するヤバい土地なのだ。

謎の古代遺跡なども数多く眠っているが、その存在自体あまり知られてなく、ヒイロ達や一部の宝探し野郎以外は誰も関心を示すことはない。この土地に住む特典といえば砂の海を航海する砂上船やキャラバンなどが見られることぐらいだろうか。しかしこんな辺境地域でも住めば都、いったいどんなところなのか、これから詳しく紹介していこう。

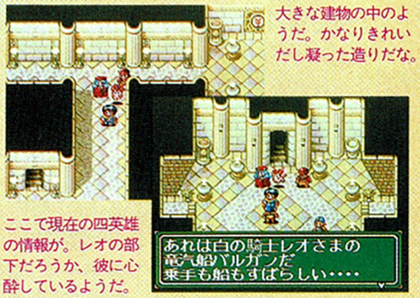


港町ダルトン

サイラン砂漠の東に位置しこの地方の中では一番大きく、また港を有している町だ。港からは他の地方との交易が行われているし、住んでいる人々も快活で明るい。アルテナ神団の教えも深く浸透している様子。人々の話から察して、四英雄の1人レオは住人に慕われているようだ。

ほほう…





大きな建物の中のようだ。かなりきれいだし凝った造りだな。

ここで現在の四英雄の情報が。レオの部下だろうか、彼に心酔しているようだ。



それは四竜に関係が？ということは、この世界にふたたび危機が迫っているのだろうか？



他の土地の情報も得られそうだし、交易で経済的にも潤っている町のようだ。



いつの時代もどんな場所でも語り継がれている四英雄の神話。でも酒場近くを子供がうろついちゃいかんな。

町の隅にひっそりと忘れ去られ朽ちかけた像が。もしやあれはアルテナの女神像ではないのか？





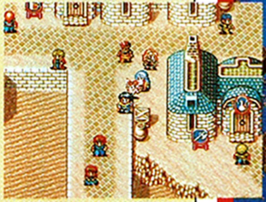
子供達が憧れる四英雄。でも伝説になるほどだからそう簡単になれるもんじゃない。がんばるんだよ、少年。





ラーパの村

前号でもかなり詳しく紹介したラーパの村。この村の住民はスネに傷持つ流れ者が主で、そのせいか気性の荒い人が多い。酒場ではギャンブルが盛んに行われているし、住んでいる人々ももちろんギャンブル好きというすごい村だ。また、この村は砂漠地帯にあるため、他との行き来は砂上船で行われている。



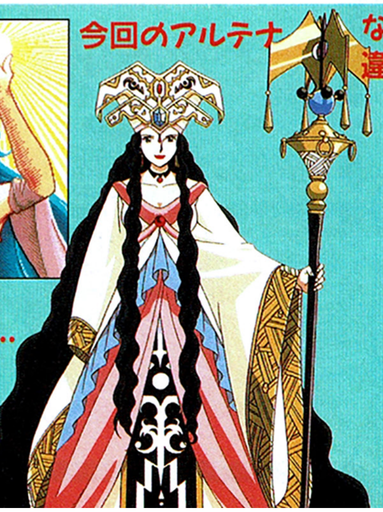
小さな村だが必要最低限のものはちゃんとそろっているぞ。そして この村の有名人といえば……!?

女神アルテナ

四竜を統べこのルナ世界を創造した唯一絶対の実在の女神。女神の塔に住み転生を繰り返しこの世を治め続けていたが、ある時からアルテナは人々の前から姿を消し、そのまま年月を経てついには伝説の存在となってしまった。ところがつい数十年前、その彼女が突然この世に転生されたのだ！ 四竜とともに蘇り、再び世界を司るためアルテナ神団を結成、現在も四英雄とともに人々を導いている。



前回のアルテナは…



今回のアルテナ

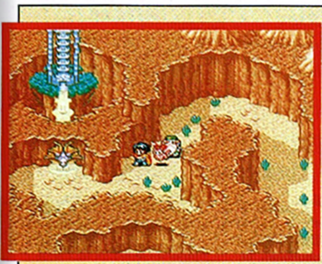
なんか雰囲気違うな……



ヒイロが竜の遺跡の象徴である竜の目玉に埋め込んである宝石を取ろうとするシーンから物語は始まる。「なんか言ったか、ルビィ？」「ううん、なんにも言わないよぉ、ヒイロ」…はたしてヒイロが聞いた声の主は誰なのだろう。

これがゲームの冒頭ビジュアルだ！





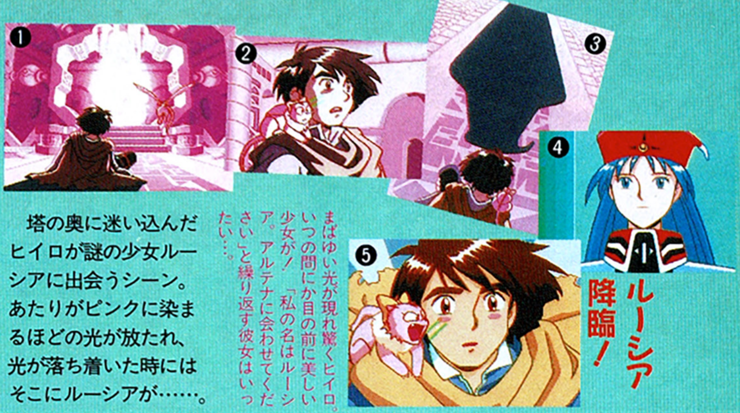
青き塔

ヒイロの家の真北にある謎の遺跡。遺跡の入口から塔の間にも小さめのダンジョンがあり、塔自体も8階建てのダンジョンになっている。忘れ去られているわりにはなぜか崩れた箇所もなく内部は保存状態が良い。この塔の中でヒイロはルーシアに運命的な出会いをするのだ。



そびえ立つ青き塔

ビジュアルシーンもタップリ



塔の奥に迷い込んだヒイロが謎の少女ルーシアに出会うシーン。あたりがピンクに染まるほどの光が放たれ、光が落ち着いた時にはそこにルーシアが……。

まばゆい光が現れ驚くヒイロ。いつの間にか目の前に美しい少女が！「私の名はルーシア。アルテナに会わせてください」と繰り返す彼女はいったい……。

ルーシア降臨！

入り口から塔まで

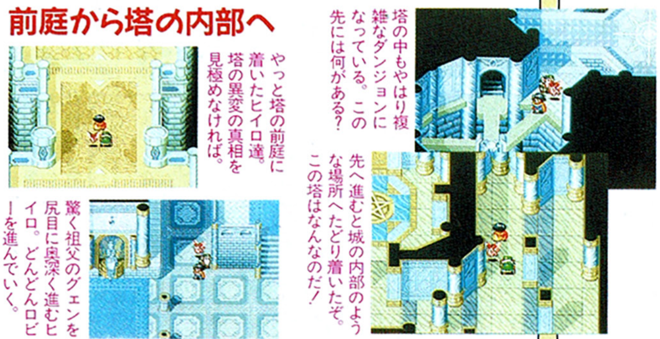


竜のモチーフが飾られている塔の入口。ヒイロ達は封印を解き中へ入る。

突き進んだ先は行き止まり。どうやらここが塔への入口のよう。だが、どうやって入る⁉

塔へと続く道は入り組んだダンジョンになっている。なぜこうまでする必要があったのか。

前庭から塔の内部へ



やっと塔の前庭に着いたヒイロ達。塔の異変の真相を見極めなければ。

驚く祖父のグエンを尻目に奥深く進むヒイロ。どんどんロビーを進んでいく。

塔の中もやはり複雑なダンジョンになっている。この先には何がある？

先へ進むと城の内部のような場所へたどり着いたぞ。この塔はなんなのだ！





ヒイロの家

片側が湖畔、もう片側が砂漠という辺境にあるヒイロの家。訪れる人もない場所で研究に没頭するグエンだが孫のヒイロは好奇心旺盛な年頃。秘蔵の地図を持ち出しては周囲にある遺跡へと探索に出かけるのだった……。



ヒイロとグエンの住む家。研究には熱心だが家の建て方にはあまり関心がないよう。なんとも不思議な形だ。



ヒイロの家を上から見たところ。荒れた砂漠にぽつんと建っている。町まで行くのもひと苦労しそう。でも自給自足はできそうにない土地だよな。

見晴らしい～！

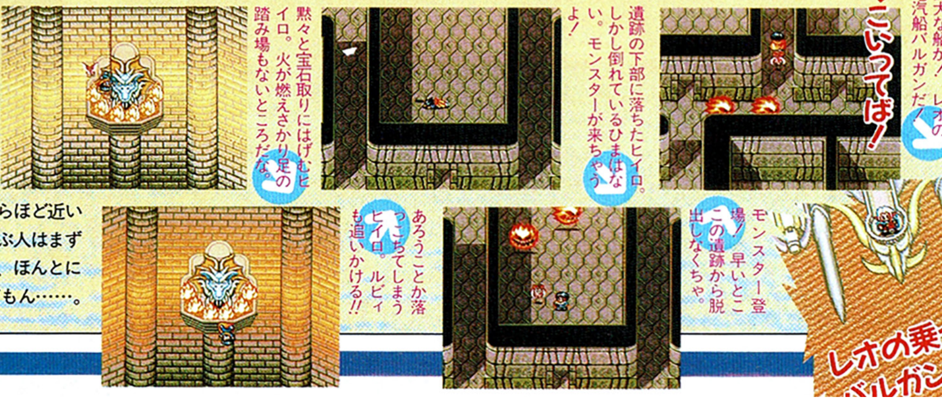




竜の遺跡から戻るとアルテナ神団のご来訪。なんか高飛車だな。

ヒイロの家に建てられている簡素な見晴らし台。望遠鏡もあり、かなり遠くまで見えそうだ。

アニメーションはまだまだ続く…



黙々と宝石取りにはげむヒイロ。火が燃えさかり足の踏み場もないところだな。

あろうことか落っこちてしまうヒイロ。ルビィも追いかける!!

逃げても逃げてもついてくるモンスター。もう、しつこい!!

遺跡の下部に落ちたヒイロ。しかし倒れているひまはない。モンスターが来ちゃうよ！

モンスター登場！　早いとこの遺跡から脱出しなくちゃ。

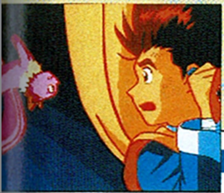
しつこいってば！

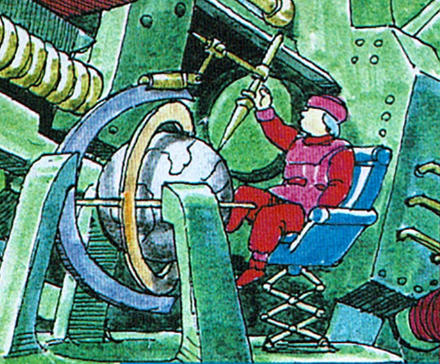
やっと脱出したと思ったら外に巨大な船が！　レオの乗る竜汽船バルガンだ！



竜の遺跡

壮大な物語はこの竜の遺跡から始まる！　人々から忘れ去られた遺跡だが、へんぴな場所に住んでいるヒイロ達にとっては、こういった遺跡探索はかっこうの遊びなのだな。この遺跡はヒイロの家からほど近い位置にあるが、足を運ぶ人はまずいないだろう。だって、ほんとにへんぴなところなんだもん……。





嫌なヤツが乗ってたら海のド真ん中に投げ込んだりして。海のもずく、じゃないもくずね。

LUNAR EXPRESS! Special! 4

カラーページが定着してきたルナ・エキ。スペシャルになってからもう4回目。でもあと2回で完結なのだ。さあラストスパート、今月もがんばるぞい。

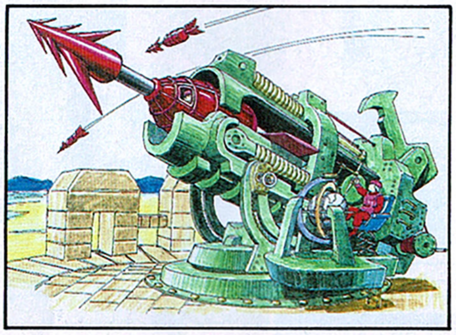
㈱ゲーム アーツ公認

GAME ARTS ヤマは脱したのかにこやかなスタッフ陣。後はデバッグがんばってください。ファイト!

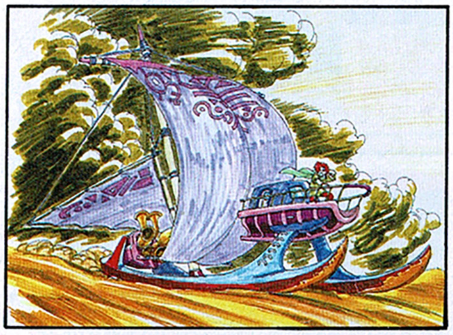
◆佐藤肇氏のイラスト大全集Vol.2◆

2回目は武器と乗り物を紹介しよう。「LUNARⅡ」は機械文明が衰退した後の話なので、これらもアナクロっぽく仕上がっている。ミサイルの中にいる人の顔まででも描く凝りよう。サインペンとは思えない美しい仕上がりには脱帽だ。

➡鉄雷兵弾発射装置



奇襲攻撃用の武器で、4人の兵士を乗せたミサイルを敵地に向けて飛ばす装置。もちろん建造物の破壊も兼ねている。内部にいる兵士はバリアによってGと衝撃から守られている。射手は球儀に指示針を当てて目標物を定めるのだ。



⬅軽走帆船(レベル2)

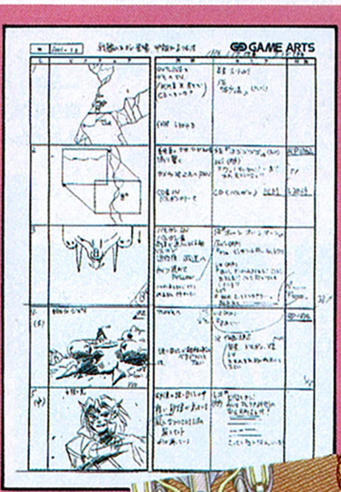
前身であるレベル1のものよりも安定性が良く、高性能で見栄えもする帆船。主に陸地で風を受けることにより走ることができるもの。定員は4名と多めだが、軽さを重視したせいか壊れやすいという欠点もある。しかし軽さと駿足を生かして砂嵐からも逃げられる。

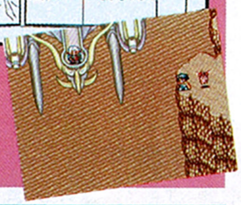
今月の赤司俊雄氏の独白



エー初めましてかな。「LUNARⅡ」の演出をやっています赤司です。自己紹介などをしますと、前作「LUNARⅠ」では演出の仕事を、「シルフィード」では視覚演出とデモの制作を行いました。

ところで今、修羅場です。私のメインの仕事であるキャラデモは特に地獄です。ノリと勢いを大切に本気で泣ける演出を目指して、残されたスケジュールの中、ヒイコラ言いながら組み立てています。プログラム、グラフィック、音楽、それぞれの担当の方々の血と汗を吸って、デモはなかなか良い感じで仕上がっとります。バルガンもかっちょいいぞ、と。わーっなぜかスクロールが停まった! あーっとしまった効果音をつけ忘れてる! 闘いの日々は終わらない…。





この場面だ!

赤司氏が担当した絵コンテ。竜気船バルガンが現れレオが登場する場面だ。細かい指定がたくさんされている。

岩垂徳行氏の曲のことなら任せてちょ!



「LUNARⅡ」およびBEメガファンのみなさん! やっと〝エンディング〟が書ける季節がやってきました。派手にバババーン! と終わらせましょう。この1度しか聞けない曲に作曲者は全精力を注ぎ込むのです。いくつもの出会と別れ、喜び悲しみを乗り越えて、ついにここまできたんだぞぉぉぉぉ、とユーザーや制作者の想いを代弁して「えいや!!」と書けたらよいのになぁ。

この後、サウンドトラックCDも予定しています。ボーナスCDもあるとか……。まだまだ修羅場が続きそうです。

今月のこの一枚

今月は夏休みのわりにはあまりイラストが届かなかったな。みんな宿題に追われていたんだろうか。重馬氏や窪岡氏もイラストが届くのを楽しみにしているのにちょっと残念そうだったな。このルナ・エキも残すところ後2回。そして発売日も間近! 華々しいラストを迎えるためにも気合いの入ったイラストを待ってるぞい!



◀きりまさん(愛知県)

色づかいもバッチグーだけどロリロリっぽいとこがなんとも。



▲カツどんさん(大阪府)

キャラを風船にしたファンタジックな作品。可愛らしく独創的に仕上がったね。

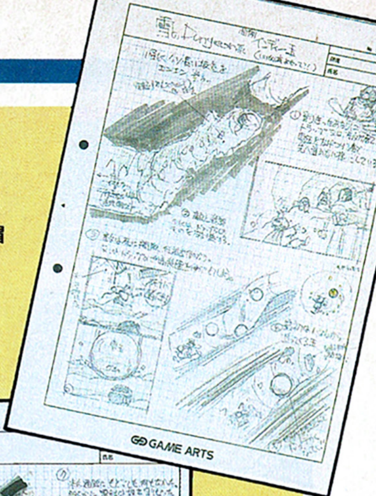


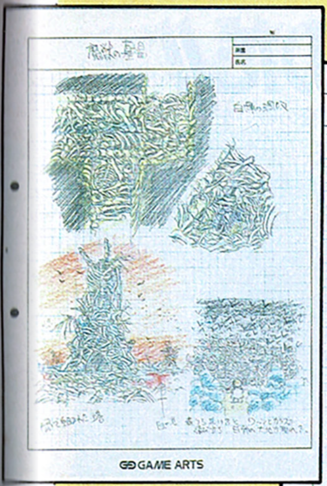
◀ばくさんのカバンさん(大分県)

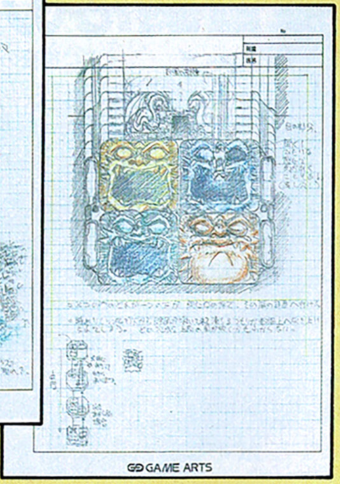
岩垂氏の顔だぁ〜! よっぽどこの人にとってはインパクトあったんだろうなぁ。

◀LUNAR-ETERNAL BLUE-設定コレクションVol.8▶

さぁさぁ８回目に突入した設定コレクション。今回も「LUNARⅡ」スタッフの設定原画をお見せしよう。アイデアいっぱい必見の美しい絵が満載だ。しっかし、これだけ掲載してるのにもかかわらず、設定書はつきることなくまだ後４倍以上あるのだ。スタッフの際限なく出るアイデアには脱帽モノ。どうやらここで全部は紹介しきれなさそう。残念／

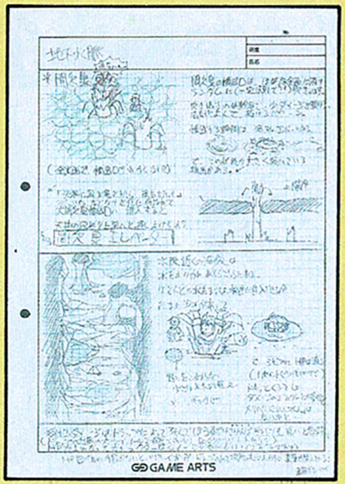






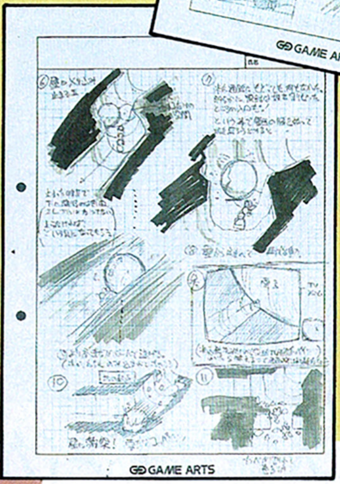
魔獣の墓場と題された設定物。洞窟も塔も大地もみんな白骨。さて骨は何人分でしょう？

ダンジョン内のイベントだね。開いている口に入って他の場所へ移動するようだ。



間欠泉をエレベーター代わりに利用したり、かと思うと水溜りでダメージ食らったり……。

雪のダンジョン。長い坂を登りきると……やっぱりまた困難が。とほほ。なんとか抜け出ちゃみたものの……。



なおも巨大な雪玉が!! こんな場所で死んでしまうのか。と思いきや、やったぜ通路発見だ!



LUNARⅡ制作日記

1994年2～4月頃(重馬氏談)

２月にはワールドマップがフィックス。中デモも作られ始めたしシナリオも火野君がガンガン上げていました。戦闘も仮から本チャンバージョンに移りかけていた頃です。で、３月14日から声優さんの音録りが開始。この１回目の時は音楽CDが一緒だったので６時頃から始めて結局夜中の１時頃までかかりました。声優さんってテンション全然落ちなくてすごいなって感心していました。今回はアフレコじゃなくってプレスコといって先に声を録音する作業をしたんですけど、まだアニメのシナリオは書いている最中でだったんです。僕が担当だったのですが、アニメの重要なシーンを先に録音するってことはシナリオの他の部分全体に影響与えるわけで、二度と直せませんから。それでゲームシナリオ担当の火野君と打ち合せして直しつつ声優さんの台詞として面白いものにと死にものぐるいで考えてまして。もう井上喜久子さんに会えることだけを楽しみに僕は仕事をしてました(笑)。それと、この頃から雑誌の取材が始まったのでシナリオの合間をぬって雑誌用の文章をせこせこ書いたり、おもちゃショーに先がけてポスターとか作り始めたり打ち合せをし始めました。僕にとっては一番しんどい頃だったかもしれません。

キャラ投票中間発表

９月号で募集を開始したこのキャラ投票。今のところ主役のヒイロ＆ルーシアをぐんと引き離しダントツ人気を誇っているのがナル／　で２番手はというと、これがまたレミーナなのだ。確かに主役の２人より個性が強いが。まだ募集中なんでヨロシク。



▲武田太郎さん(北海道)

この方はルーシアに１票です。一応主役、これからの伸びが気になるね。



▲あおりあきらさん(新潟県)

この方はナルに１票。結構彼は女の子からの人気が高いキャラですね。

同人さんいらっしゃい！

今回もいたんです、LUNAR本送ってくれた神サマみたいな方が／これは「LUNARI」のキャラクターを使った自作のショートマンガ集なんだけど結構面白くて担当者も大喜びモン。送ってくれた兵庫の斉田美城さん、ありがとー。皆さんも手元にLUNAR本があったらぜひ送ってね。重馬さんが涙流して喜びますから。

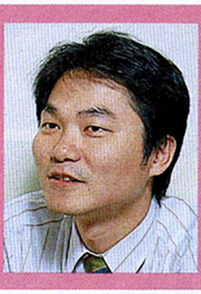


急募！ 1月号のお題だ

今回お題はナシ。もうじき終わりだからなぁ。と書きつつコーナーとしてはまあ、相変わらずキャラ人気投票ということで。その他イラストやお手紙などは常時ガンガン受け付けてます。もうじき発売ということでゲームに対する読者の意気込みなんかはスタッフ陣が喜びそう。がんばれLUNARフリーク／

今月の宮路社長のお言葉…Vol.9

現在テストプレイにようやく入りました。エンターテイメント大作って感じでいい感じで仕上がってきました。マップや戦闘も気合いが入っています。ドラマ部分のアニメは表情で演技させるからすごくリアリティがあるんですよ。やっぱりポイントになったのは声。いい味出てます。長い間記事に付き合ってくれた読者の皆さんも大変だったけどそれだけの価値はあります。後はバランス調整と愛情の吹き込み。ゲームは作り手とプレイヤーとのコミュニケーションですから。





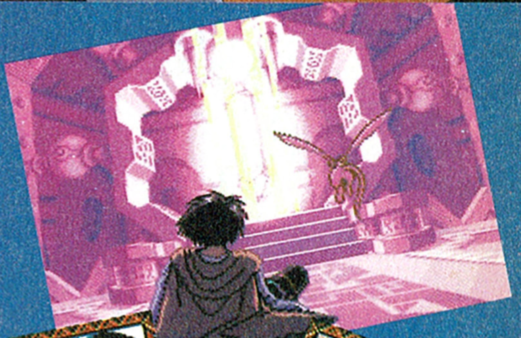


綴じ込み付録 SPECIAL！

発売も迫り、一緒に旅する仲間のことも冒険の舞台もおおまかにわかってきた。残るはコマンド操作、ということで、今月はコマンド関係徹底網羅だ！

●ゲーム アーツ／12月22日発売予定／9,800円／RPG／MEGA-CD

発売目前！ 今月はコマンド操作の徹底分析だ！

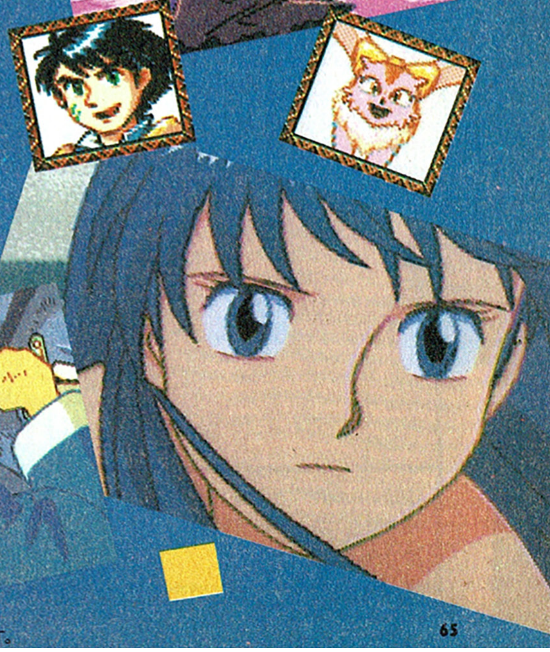


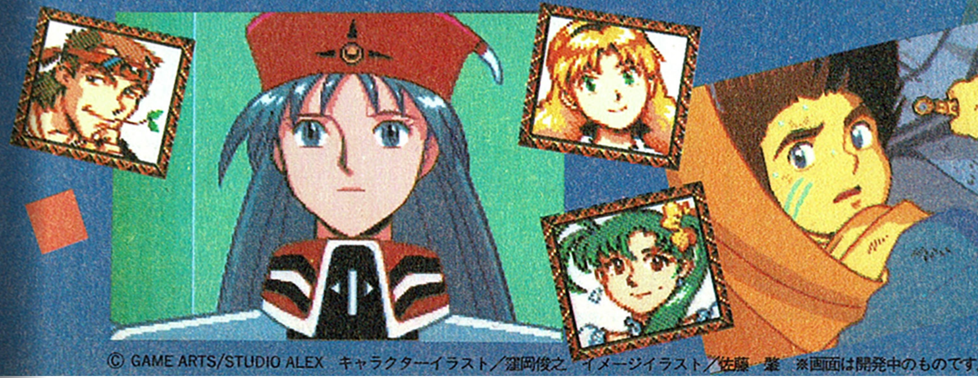
第１報からほぼ１年。以後、数回にわたって速報が入るたびにお伝えしてきた「LUNAR Ⅱ」だが、来月は、いよいよ待望の発売だ！

すでにMEGA-CD最後で最大の大作との呼び声も高いこの「LUNAR Ⅱ」。開発期間にほぼ２年を費やし、豪華なスタッフ陣を用い、CDの容量を余すとこなく使い切った中身の濃い作品に仕上がってきている。プレイした後にはきっとさわやかな感動が残ること間違いナシのエンターテイメント作品だ。

さて、発売を目前に控えた今月だが、ゲームをよりスムーズに進めてもらうためにも、今まであまり紹介できなかったゲームシステム周りを完璧に紹介していこう。ということで、「LUNAR Ⅱ」のコマンド操作を中心に徹底網羅してみた。前作とのシステム的な変更点や「LUNAR Ⅱ」ならではの点を、ここでしっかり確認しておこうじゃないか。

当たり前と言われるような操作系であっても、その基本的なところが深くゲーム性にかかわってくる。何をおいても最も大切な部分なのだから。





『BEEP! メガドライブ』1995 年 1 月号掲載

❶竜の遺跡



ヒイロの家からほど近い場所にある謎の遺跡。辺境に住みながらもまだ好奇心旺盛な年頃の彼にとっては興味津々の場所、格好の遊び場となっていた。ただ彼がドジったせいか２度と入れなくなってしまったのだが……。さもありなん。



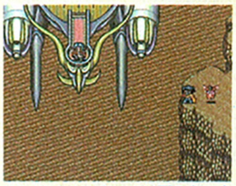
デカい宝石を手に入れたまではよかったのだが……。


周囲の火にあぶられ真っさかさまに落ちてしまった！


遺跡の中にはモンスターがウヨウヨ。さて、どーしましょ。



命からがら脱出したものの入口が見事ふさがれてしまった。

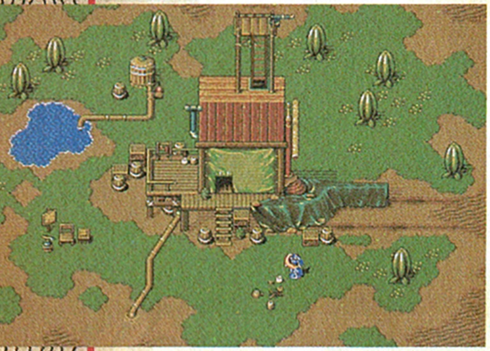

仕方なく家にでも戻ろうと歩き出したヒイロ達だったが…。


うわー！　何だか見たこともないデカい船が来るぞ。

バルガンに乗ってレオ登場！



❷ヒイロの家

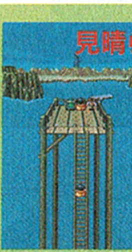


町や村からかなり遠い場所に位置するヒイロ達の家。ヒイロ、グェンじいちゃん、ルビィの３人（？）は、ともかく仲よく暮らしている。それにしてもさすが学者は変わり者、とんでもないところに住んでいるもんだ、まあ住めば都とは言うけど。

1階


やたらと本ばかりが目立つ住居部分。しかし汚いな！

見晴らし台


家の上部にある見晴らし台。遠くまで見通せそうだ。

地下室


家の地下は書庫だ。ほんとに本だらけ！　食べ物ってどこよ。

庭



庭の看板には食事当番表が。アルテナ像ももちろんあるぞ。

家の内部

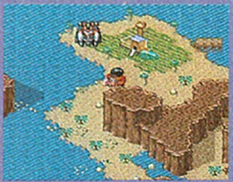
地下室、１階、見晴らし台で構成されている。学者の家らしく中はかなり乱雑である。

なぜレオが我が家に？

とりあえず辺境のヒイロの家。周りは砂と湖のみ。だからめったなことでは客人は来ない。……はずなんだけど、たまには来るんだ。



だまって聞いてりゃこいつ言いたい放題言いやがって！


湖のほとりにポツンと建つヒイロの家。おや、来客かな？



青き塔って見晴らし台から見えるあの謎の塔のこと？



あれま、なぜかレオがわが家に。なんか怒ってるな。コワイぞ



あれ、その宝石ってオレが竜の遺跡で取ってきたやつに似てる。

見晴らし台からは…

周りが砂漠や湖のせいもあってかなり見通しがよいところだ。



グェンに呼ばれて上に昇る。なんか様子がヘンだ……。


辺りがみょうに暗くなったかと思うと突然光の柱が！


隕石のように何かが空から落ちてきた。なんだぁ!?

地下室は…

ここには世界の七不思議（？）にまつわる資料がぎっしりだ！



青き塔のことかな。なぜ誰も入れないんだろう。



ドラゴンマスターのことが書かれている書物。



これはヴェーンのこと？基礎知識は完璧かな。

バルガンは…

レオが乗ってきた竜汽船。家に入る前にちょっとのぞいてこよう。



アルテナの力が破壊目的の砲台に加担している!?



これってレオがアルテナからもらった船なのか。



アルテナが転生!?　そんな話は初耳だぞ、おい。

❸青き塔



見晴らし台から見えるとおりヒイロの家からほぼ真北に位置する塔。地下室の本によるとこの中には何百年もの間誰も入ったことはないという。ヒイロ達が貴重な一歩を踏みしめるということか。でも内部はかなりキレイそう。



塔の入口には3体の石像が塔を護るかのように建っている。



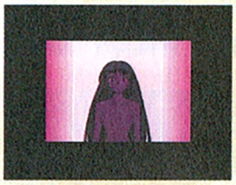
入口が開いた！　ここはあるアイテムを使うのだ。



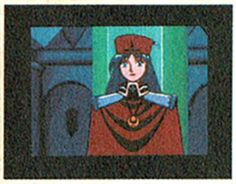
塔の7階。不思議な球体が宙に浮かんでいる。これはいったい。



いつの間にかこんな場所へ。このクリスタルは何だろう。



まばゆい光が！　と思ったらクリスタルの中に人影が！



そうこうする間に彼女の肢体に服が身につけられ始めた！



「私の名はルーシア」。これがヒイロとルーシアの出会いだ。



「う美しい」ルーシアの姿に呆然とするウブなヒイロであった。

塔から脱出する

いきなり人が出てきてパニック！　とりあえずルーシアを連れてグェンじいちゃんのいる場所へ戻ろう。一刻も早くこんなところから出たい。



何はともあれじいちゃんのところへ急ごう。やっぱり普通じゃなさそうだ。



ルーシアに対して平然と処理するじいちゃん。さすが年寄りは貫禄が違う。



突然空中に浮かび上がるルーシア！　やっぱ何かヘンじゃないか!?



やっぱり結局、ルーシアの正体がわからないじいちゃんだった。



突然辺りが真っ暗に！　最近こーいうこと多いよな、この世界。

石像が動く!?



う、動いてる！　こんなデカいヤツに捕まったらひとたまりもないな。

さっき入ってきた時には石像だったヤツが動いている！　この塔の仕掛けで出る時には襲われるようになってるのか？（違うだろ！）　それにしても確かにこの青き塔はかなり謎だらけだ。



入口の3体まで！　こりゃさすがに覚悟を決めたほうがいいかな。



絶対絶命！　と思ったその時、救いの白い閃光が地をはった！



また、レオかよ。1日3回も会いたいヤツじゃないよなぁ。



ルーシアが魔王!?　何寝ぼけてんだか。そんなはずない、きっと！

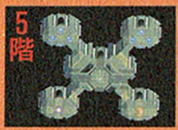
塔の内部



青き塔は7階建て。塔の入口までも迷宮仕立てだ。大昔の物なのにかなり厳重な造りだ。

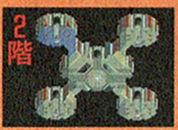


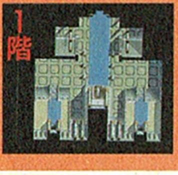




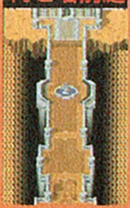








青き塔前庭







登場モンスター

❶ヒイロの家　青き塔付近

この辺りに出現するモンスターはまだそう強くない。お約束だね。でもナメてかかるとレベル低いから、いつ死ぬかもしれないぞ。

❷青き塔内

塔の中にもやっぱりモンスターが。しかしこれだけキレイな塔の中をこんなモンスターがうろうろしている図って想像したくないな。

ドルフィンフェイス



ジャンプして頭突きという直接攻撃と超音波による特殊攻撃を得意とする。

デザートアイ



ゲロ状に砂を吐き出して攻撃を仕掛けてくる。これを受けると動けなくなるぞ。

スライム



RPGではもうおなじみのモンスター。でもかみつき攻撃なんて洒落たマネもする。

ブレインハンド



こいつは弾丸状になっての体当たり攻撃と殴りによる攻撃があるぞ。

クリスタルナイト



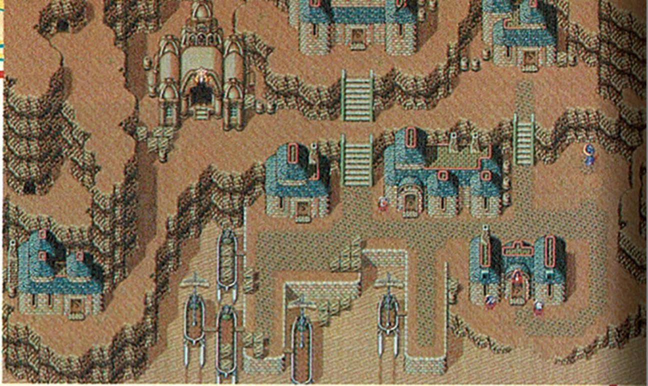
肩のクリスタルを投げつけて攻撃してきたり、尻のクリスタルで直接攻撃してくる。

ホムンクルス&トライクルス



こいつらは赤のトライクルスを倒すと全滅するのだ。よく仲間を呼ぶので注意が必要。

❹ラーパの村



ヒイロの家から西の方向にあるのがこの砂漠の村ラーパだ。ここに住む人々は互いのことには干渉せず自由気ままな生活を楽しんでいる。村人の多くはギャンブル好きで、村長からしてギャンブル好き。酒場に行けばたいてい誰かが賭けをやっている、そんなギャンブルに関しては筋金入りの村だ。だが村長の娘だけは親の願いからそういったこととは無縁の生活を送っているようだが。単に世間知らずなだけじゃないのか!?



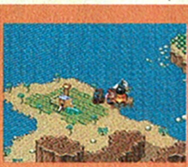
砂漠の中で蜃気楼に揺れる村が出現！　これは目の錯覚か。



蜃気楼が落ちつきはっきりした。ここはやっぱり砂漠の村だ。

船でラーパへ

ラーパへはヒイロの家の裏から船で行く。船酔い厳禁だね。



いざ出発！　ところで青き星にも船ってあるの？



意外と早い船。左手に見えるのは竜の遺跡で～す。



湖の対岸へ到着。ここからラーパまでは徒歩で。

湖の対岸へ

ロンファよどこに……

村人に悪口はさんざん聞かされたが本人はいったいどこにいるのかわからないとは……。



この人もあの人もロンファの悪口。そんなに悪人なのか？



でも、なんだか女の子には結構モテるみたい。ほんとかね。

村長の家でも…

情報通と噂のある村長さん。ここに行けば確かな情報が得られるかも。



村長の娘。こいつ一歩も外に出たことないんじゃねーの!?



さすが、情報料を取るとは！金に関してはしっかりしてるな。

村人に聞いても…

誰もが知っている有名人ロンファ。話は聞けても居場所はつかめず。



それってイカサマって言わないかい。

じゃ、今はすっかりバクチ打ちってこと。



誰に聞いても噂話ばかりで、これじゃらちがあかないな。

神殿でも…

神官くずれという話なので神殿に行ってみると、なんとバチあたりだと。



そんな、神官ってそんなはっきり悪口言うもんなのか？



おいおいルーシア、こんな情報聞いて先走りしないでくれよ。

で、再び酒場へ行くと……

村中をかたっぱしから尋ねまわってやっとロンファ発見！



やっぱロンファじゃん

……ところが



オレの行動はサイコロが決めるとばかりにカケに持ち込まれてしまった。

何度やっても勝てない…!?　このイカサマ、ペテン師野郎！



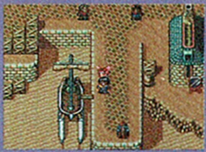
これが一生続く……

戦い暮れて夜が明けて…？

疲れたヒイロ達はラーパの村で一泊することに。ところが起きたらルーシアがいない！　なんかいやーな予感がすごくする。おいルーシア、団体行動は守ってほしいものだぞ。



村長に聞いてみた。ってことはルーシアはまずダルトンへ向かったということか。

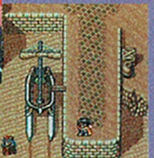


村の港に行ってみると、そこには1人たたずむルーシアの姿が……！





ラーパの港から臨む日の出。こうして見てみるとなかなか砂の上に昇る朝日も悪くないもんだ。



「ありがとうヒイロ」と言い残し彼女はダルトンへと1人向かうのであった。

ひとりで行くな～!!

ショップ

この村を出る前にはぜひ装備もちゃんと整えておきたい。今まで戦って得たお金で武器／防具、いやしの葉などを買いそろえよう。

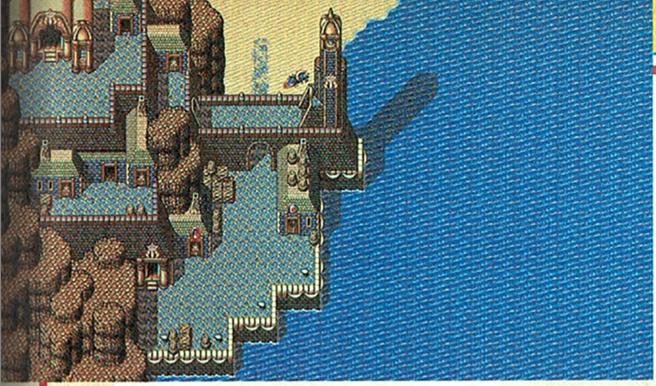
武器……………………
- ●ダガー
- ●ショートソード

防具……………………
- ●冒険者の服
- ●なめし皮のよろい
- ●バンダナ

道具……………………
- ●いやしの葉
- ●毒消し草



この程度の村だと武器も防具も一緒に売っている。めんどうがなくていいか。



⑤港町ダルトン

サイラン砂漠地方の最西に位置し、この地方最大の町だ。またこの町の港は大海に面しており、そのため他の地方との交易なども盛んに行われているし、外からの情報も一番にこの町に入ってくるようだ。一番の特徴は町ぐるみで熱心にアルテナ神団を信仰していること。そのせいかあの四英雄の1人、レオがかなり立ち寄る場所でもある。でも、できればあんましレオには会いたくないんだけどな、苦手なタイプだし……。

アルテナ神団の教えが浸透している

ここはこの地方で一番アルテナ神団の教えが浸透している町だ。大人も子供も皆口々にアルテナのやレオの名を唱えている。



自慢気に訪ねてくるお子様。ちゃんと話を聞いてあげようね。



ほうほう、それであとの1人は誰なんだい？

よく言えたね。ってやってる場合じゃないっつーの！



あのバルガンはそんな優れた性能を持っている船なのか！



ここではアルテナ神団の信者じゃないと仲間外れになるようだ。

しかしこんな話も……

だからといって、すべての住人が心底アルテナ神団を信じているかというとそうでもなさそう。アルテナ像を壊したのが神団の人間という話も。

なにぃ!?



それってちとヤバインじゃ……？ にしても赤の他人に言うことかねぇ？



町の入口には壊されたアルテナ像が。

信者集めにアルテナ像を壊す？ そんな。



今も昔もアルテナ信仰は絶対なよう。でもちょっと行きすぎ？

聖都ペンタグリアに何かが封印されている!?

今までの情報からするとアルテナが住まわれているという場所が聖都ペンタグリア。しかしそこには何かが封印されているという話もまことしやかに噂されている。だとしたらアルテナは今そこにはいないのか!?



どうやら噂はロンファですらも知っていたようだ。家は辺境だったから……。



アルテナのいるペンタグリアが封印都市？

そんな邪悪な存在がこの世界にもいるのか。



破壊神ゾファー!? そんな話初耳だぞ。やっぱり知らないことって多いな。

登場モンスター

この辺りともなると、ちょっと歯応えのあるヤツが出てくる。苦しいががんばって倒そう。

ヘルウォーム




自分のほうへヒイロ達を引きつけて攻撃する。

スコーピオン


サソリ型生物。しっぽでピタンと叩かれる。ちと痛そうだ。

他にはドルフィンフェイス（67ページ参照）

ショップ

さすが交易で栄えている町。ラーバよりも使えそう武器や防具の品ぞろえだ。お金があったらぜひ、いろいろと買い求めておきたい。

武器
- ●ダガー
- ●ショートソード
- ●メイス

防具
- ●冒険者の服
- ●なめし皮のよろい
- ●うろこのよろい

道具
- ●いやしの葉
- ●清めの水
- ●毒消し草


いくぶん使い勝手がよさそうなものがある。ここではお金を気にせず買っておこう。

⑥星竜の塔

ダルトンから北東の場所にあると聞かされた星竜の塔。ここも青き塔と同じように何人も中には入れない塔らしい。そしてその塔には青き塔のように竜の顔をかたどった壁があるとのこと。うーん、何か関係があるのかな。好奇心旺盛なヒイロは当然観光がてら行ってみはしたんだけど、中にはやっぱり入れないのであった……。



ダルトンの町に住む老人に教えてもらった。老人って皆こんな話し方だな。

星竜の塔の外観。なんだかものすごい建ち方をしている塔だ。これって……。

まだ謎に包まれている



❼ランスの樹海

ダルトンの町からほぼ真北、山脈の間を抜けて進んでいくとランスの樹海に突き当たる。ここは樹海というだけあって複雑な迷路のような状態になっている。序盤のヤマ場、なかなか一筋縄ではいかない場所なのだ。まず、この樹海を通り抜けるにはちょっとした秘密が隠されているのだ。それはまあ、後でちょこっとだけ説明をするからここでは詳しく書かない。楽しみが半減しちゃうからね。そして、例え樹海の出口に向かう道筋と違ってしまっても全然気にすることはない！　すべての道の先には必ずといっていいほど宝箱が待っている。この際しっかりがっちりいただいちゃいましょうか！



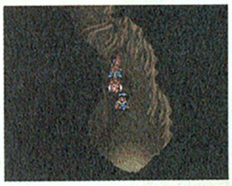
樹海の入口。さてどんなダンジョンが待っているのかな？



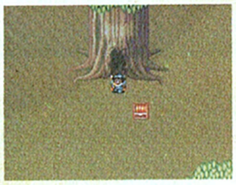
こんな場所まで来て賭けなんかするなよ！　まあ趣味だからな。



この半透明の怪しげな穴は、何だ？　そう、これが樹海の入口です。



樹海に入った。明るい所を目指して進んでいくべし。



外に出るとほら、宝箱。苦労の裏には楽しみアリなのだ。



そうこうするうちに樹海の出口へ。おや、先客がいるな。

キャラバンに出会う

樹海の出口で出会った人々は旅芸人のキャラバンの人達だった。みんな楽しそうに踊ったり口説いたりしている。この陽気さが旅を続けていく秘訣なんだろうな。樹海なんてなんのその、って感じ。出られなくてもへーきへーき‼　ってか。さて、じゃ彼らを見習って踊っている魅力的な彼女に声でもかけてみようかな。



キャラバンの団長さん。この人がこうやってどっしり構えているからみんなも明るいのかもしれないな。



もとは拳法家さんなわけね、どうりで体が柔らかいこと。



アミ状に木の根がはびこっている。ここが樹海の出口らしい。



ジーンだ！

いよいよ中ボス登場！

さて、行くか戻るか。どっちにしたって今さらおめおめダルトンに戻る気はないし、先に進むしか道はない。ってことは、この出口を塞いでいるヤツを倒さなければならないわけだ。ここにあるのが根っこだとしたらそうとう相手はデカそうだ。まあちょっと苦労しそうだけど、やってやれないことはない。人生前向きに行かなくちゃキャラバンの人達に笑われそうだしね。セーブをこまめにしていざ出陣だ！



おおっ！　木の側にいた人がモンスターにさらわれたぞ。



こいつ！

こいつが諸悪の根元、根っこの主だ。特殊攻撃をかける時は色が変わってくるぞ。さあ、これがラストの一撃だ！



と、思ったらしっかりメタモルフォーゼしやがった。しかも攻撃つきとは。



再び色が変わってきたぞ。それにしてもなんかいやらし気なモンスターだな。



中ボスを退治して無事生還！　きっとこれで出口もできたはずだ。

樹海を通り抜けるには

この樹海、ただささまよっているだけでは一生かかっても抜けられない。ここではロンファに活躍してもらわなければならない。彼のイカサマバクチはこんなところでも役に立つのさ。必要悪ってものもあるってことだね。



どうやらこの樹海の人はロンファの知り合い(!?)のようだ。



ナイス、ロンファ。これで樹海の抜け方を教えてもらえるぞ。



さて、先へ進めるようになったようだ。さっそく樹海の奥へ！

穴が見える！

登場モンスター

樹海の中では出てくるモンスターもそこそこ強くなっている。こちらもレベルが上がってきてるんだから当然だけど。ここでAIやいろいろな戦い方を試してみるのも後々のためにいいかもしれない。

ハミングバード



くちばしで突つく直接攻撃のほかメロディで混乱させるという技を持つ。

ゴブリン&ゴブリンキング

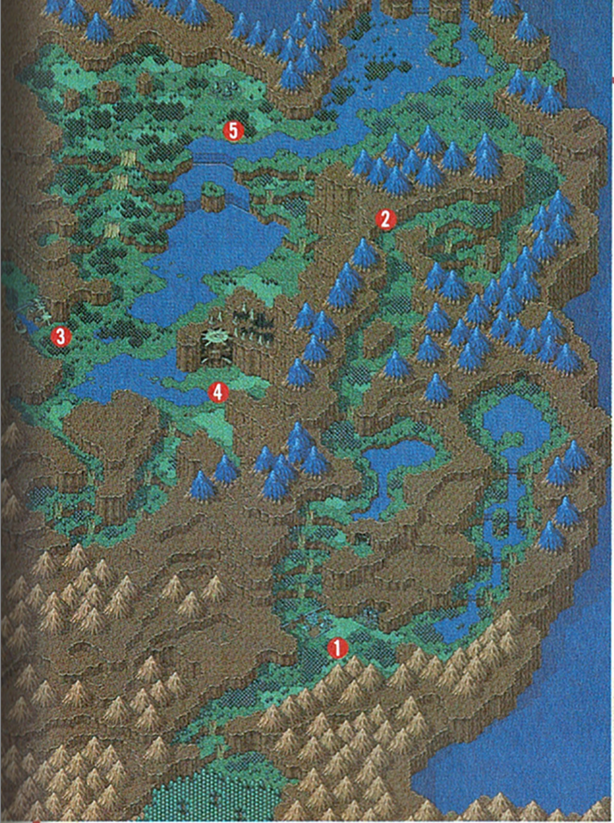


仲間をガンガン呼びやすい。キングは手下に任せてさっさか逃げる。

サスカッチ



白い猿は神の使いじゃないのか⁉　こいつはひっかき攻撃してくるぞ。





❽マドリア平原

サイラン砂漠のお隣の地方、マドリア平原はサイラン地方とはうって変わって緑豊かな自然の恵みあふれる土地だ。元々遊牧民族が生活する土地だったのだが、近年では各地に村なども作られ人々は素朴で人情あふれる生活を営んでいるようだ。しかし！　ここは南北に長く山脈が伸びている土地でもあったのだ。この山脈は歩いて越えるしかない。がんばれ！

❶テミスの村と幽霊屋敷

マドリア平原の南東にあるテミスの村。ここは行商人などの通り道になっているおかげで、さまざまな品物があふれている。暮らしは質素だがわりと豊かな村のようだ。町の隣には誰も住んでいない不気味に大きな洋館が建っているぞ。



村の入口。右側には村と同じくらい大きな屋敷が建っている。



どうやらこの村は旅人が多いのでその扱いにも慣れているよう。



幽霊屋敷の中は、やっぱり幽霊がいたりするんだな、これが。

親切にも隣の空き家に近づくなとのご忠告。なんだか優しい村だなあ。

❷テミスの山道〜つり橋

テミスの村を出て山脈に沿って北へ北へと向かうその山道は、人々にテミスの山道と呼ばれている。その山脈の頂上付近にはつり橋もあるし、緑はいっぱいだし、なんとなくロマンを感じさせる道なのだ。

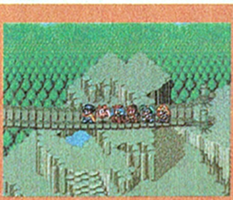


右へ左へと歩んでいるといつのまにか頂上へたどり着くのだ。



段々状態になっている。1本道なので迷うことはないはずだ。

つり橋だあ



これが噂のつり橋だ！　これを渡ると山脈の反対側に行ける。



小さな滝がいくつか見えたりもして、思わずハイキング気分に。

❸ノートの村

この村も行商人がよく通り、村のあちこちで店を広げている活気のある村だ。山肌を利用して作られた町は、橋を介して右と左に村が広がっている。



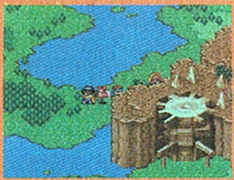
見てのとおり村は階段状に作られている。橋の奥にも村が続く。



町に足を踏み入れたとたん「へい　らっしゃい」だもんな。

❹迷の古代遺跡

山沿いにずっと下ってくる途中で見える謎の遺跡。でもきっとヒイロ達には見えていないだろうな。ここはどうやってくるのだろう。



岩肌に隠れるようにひっそり建っている不思議な遺跡だ。



内部にもなんか仕掛けがありそうな古い機械があるぞ。

❺カーニバル

ノートの村のすぐ北にはカーニバルが開かれている。ここではいろいろな催しや珍しい物がありそうだ。人もたくさん集まっている。



いくつものテントが並ぶカーニバル。ここではみんなお祭り気分だ。



中へ入るとそこはまるで別世界。誰もが楽しそうだ。

さすがカーニバル。こんな不思議な乗り物まであるぞ。

そして…

ざーっと紹介してきたがルナ世界はまだ後４つの地方が残っている。ここからの彼らの運命は⁉　それは自分の目でぜひ確かめてみてほしい。



旅は続くのだ……



LUNAR Final EXPRESS!

ほぼ1年にわたってお届けしてきたルナ・エキもいよいよラスト。本当に長い間応援ありがとう！　今回は特別企画でドーンと最後を飾るぞ！

(株)ゲーム アーツ公認

GAME ARTS

ほんとに心からお疲れさまを言わせていただきます。あとはのんびり正月を送ってくださいね。

スタッフの皆さんお疲れさま!!

祝!! 「LUNARⅡ」完成記念。ということで、今回のゲーム制作に私生活まで投げ売って専念してくださったスタッフ一同の方々の記念写真です。まだちょっと疲れは残っていそうだけど、みんな晴れやかですね。心から拍手を送りましょうね。パチパチパチ!!



〈左の写真に写ってるスタッフの一言〉
またすごいゲームを作ってしまった（小山）
終わったことだし旅に出るか…（本間）
ドラ○エやF○を超えた。たぶん（岡部）
おんせんいきて〜（あり）
みなさまオツカレさまでした（石井）
長い長い旅でした（原田）
燃えた……（石川）
わかってるよルビィ……？（和田）
れみーなちゃんがかーいい（工藤）
最後のお手伝いは修羅場でした（上坂）

キャラ投票結果発表！

さて、お待たせしました。キャラ人気投票の最終結果の発表です。まず第1位は大方の予想を裏切り(?)64票でなぁんとヒイロに決定だ！　なんとか主役のメンツが保てましたね。そして第2位はやっぱり52票でレミーナに。なんてったって最初から数が多かったもん、彼女には。可愛いしね。3位はがんばったルーシアとナル。31票ずつの同点でした。特にルーシアに関してはラストの追い上げが凄かった。一応ヒロインですもの。でねぇ、意外な所で岩垂氏に1票ってのもあったんですけど。なんざんしょね、これ。でもきっとプレイしたらどのキャラクターも好きになると思うよ。みんな協力ありがとねー！

窪岡氏選定 イラスト大賞発表！

「みんな、よく描くなぁと感心したと同時に、それを選ぶ重責に苦しんだ半年でした。たくさんの作品、どうもありがとう！」　by窪岡俊之

大賞　晶田礼治（岩手県）



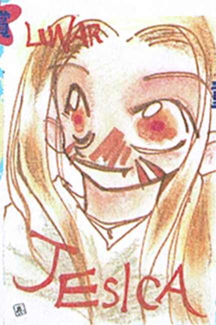
窪岡氏談「ウ〜ム、なんかゾクゾクする……」

副賞　ONGIK/T（秋田県）



窪岡氏談：「描き慣れてるなぁ。GOOD」

副賞　谷江 亮（神奈川県）



窪岡氏談：「なつかしい……セピアもいい」

重馬賞　ぴよぷぷと（神奈川県）



とりあえずハダカなんで選びました。人妻なのでうれしいです（笑）。でもきれいですね。

重馬賞　時輪旅るし（東京都）



私もナルはイチ押しなので選んでみました。今度はルビィと一緒に描いてね。

次席　みつまめ（神奈川県）



窪岡氏談：「ほのぼのしてて楽しいナ」

次席　渡 達也（大阪府）



窪岡氏談：「ムーディーだなぁ。胸もかわいい」

BEEP賞　まみこ（茨城県）



省スペースでギチギチに詰め込むBEメガの誌面みたいでヨイ。

他にも……

菅原 都（千葉県）



レンタメン（東京都）



今月の宮路社長のお言葉…Vol.11



ゲーム中にはいろいろな仕掛けがてんこ盛りだし、またCDでどこまでやれるかという1つの可能性を示せた作品だと思うんです。前作とは比較にならないほど良くなりましたし、たぶん驚きの連続だと思います。だから機械を持ってない人もぜひ遊んでみてほしいなと。シナリオや音楽、アニメ、戦闘についてはぜひ感想がいただきたいですね。正直言ってやるべきことはやりつくしました、後は皆さん受け取ってください。

MEGA CD メガCD

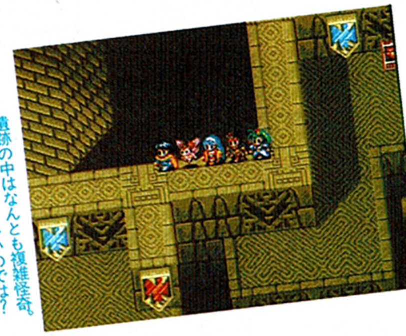
LUNAR -ETERNAL BLUE-

●ゲーム アーツ
●発売中
●9,800円
●RPG

今月はつまりそうなダンジョンをマップ付きで紹介だ。各キャラの魔法や武器／防具一覧も掲載。これでもう万全だ！

レオの追跡は振り切ったものの……

昨年末、発売されたMEGA-CD超大作の「LUNAR」。現在プレイ中の人もいると思うが、このゲーム、一筋縄じゃいかない場所もかなりある。そこで今回は遅ればせながらちょっと気になるダンジョンを紹介しておこう。まず筆頭に挙げられるのがマドリア平原の古代遺跡。やっと長い山道を登り降りしてカーニバルに着いたと思ったらこんなダンジョンが待ち受けているとは……。しかしトホホな気分もこの攻略マップで解消だ！ ついでに今回はお創刊記念に各キャラの魔法一覧、そして武器/防具一覧表もつけて大放出でお届けだ！



遺跡の中はなんとも複雑怪奇。引っかかる人も多いのでは？

★技

系統	段階	名称	MP	対象	効果
技（剣技）	－	飛翔剣	4	敵単体	距離を無視して敵にジャンプで斬りかかりダメージ与える
技（剣技）	－	分身剣	15	敵範囲	分身を作り出し一斉に攻撃し、目標に大ダメージを与える
技（剣技）	－	斬影剣	25	敵全体	残影が残るほどの高速で敵の中を移動し、すべての敵を攻撃する
技（剣技）	－	光断剣	30	敵全体	敵の急所を斬ってとどめを刺す（失敗すればダメージを与えられない）

★疾風の力

系統	段階	名称	MP	対象	効果
ブーメラン	1	ブーメラン	3	敵単体	ブーメランを使ってかまいたちを起こし攻撃する
	2	ダブルブーメラン	7		
	3	クロスブーメラン	13		
エアー	1	エアーショック	7	自範囲	自分の周りに風の壁を作りダメージを与え範囲外へ押し出す
	2	エアースピナー	9		
	3	エアーバスター	13		
ウィンド	1	ショットウィンド	9	敵範囲	電気を帯びた竜巻を起こし敵にダメージを与える
	2	クラウドウィンド	13		
	3	キラーウィンド	17		
サイクロン	1	サイクロン	16	敵全体	画面中央に作り出した巨大な風の塊から左右に稲妻が走りダメージを与える
	2	マッドサイクロン	20		
	3	ゴッドサイクロン	24		

ヒイロ



ヒイロの魔法は風のエレメンタルに属する攻撃魔法。だから彼の手に常備しているブーメランもレベルが上がるにつれ素晴らしい威力を発揮してくれる。もちろん技の剣技も攻撃力が、上がれば冴えわたるぞ。

ルーシア



彼女は残念ながら操れるキャラではない。だが、ヒイロや仲間を守りたい一心からか、まれに魔法力を発揮する。彼女はルナの人間ではないので魔法には属性を持っていない。が、かなり強力な魔法力の持ち主だ。

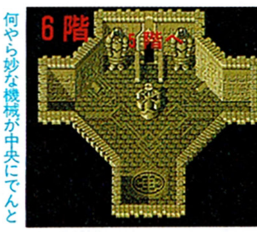
名称	レベル	対象	効果
サンダーブロウ	1	敵単体	敵にダメージを与える
パルスレーザー	10	敵単体	敵にダメージを与える
スパークキャノン	30	敵単体	敵にダメージを与える
プラズマショック	5	敵範囲	敵にダメージを与える
ナパームショット	20	敵範囲	敵にダメージを与える
ライトニングボム	16	敵全体	敵にダメージを与える
ホーミングカノン	20	敵全体	敵にダメージを与える
アトミックバーン	30	自範囲	敵にダメージを与える
デスウェーブ	30	特殊敵全	敵を消しさる
ホールド	1	敵単体	敵の移動力を落とす
ヒール	1	味方1人	HP回復
チャージ	11	味方1人	攻撃力アップ
プロテクト	11	味方1人	防御力アップ
蘇生の祈り	—	ヒイロ	瀕死のヒイロを復活させる

※「レベル」は魔法を使い出すレベル。（ヒイロのレベルを参照し、使用する）

［古代遺跡］

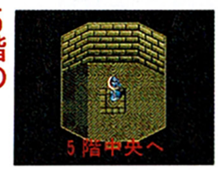
自然の隠れみのとばかり山に隠れるように建っている遺跡。内部には相当複雑な仕掛けが。

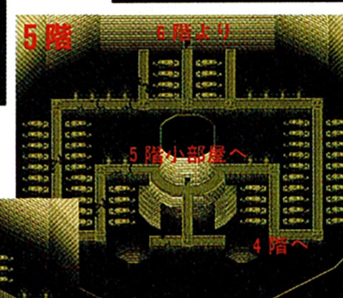




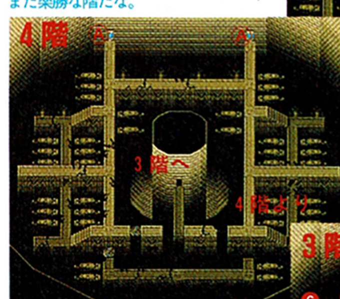
何やら妙な機械が中央にでんと置いてあるこの階。また、ここではある懐かしい人と再会することになるのだ。

5階の小部屋

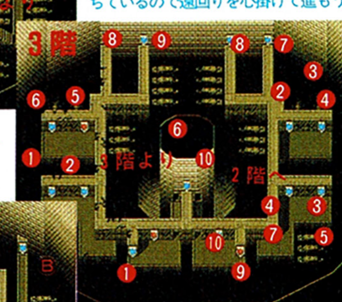




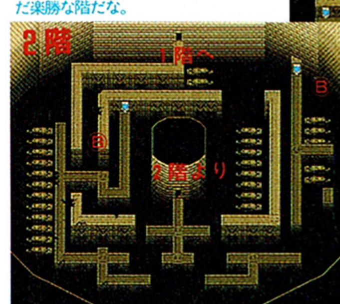
こんなにダンジョンに放り出されるとは思ってなかった、という方のためにか小部屋にはアルテナ像が。この階はまだ楽勝な階だな。



エレベーターで来た4階。下の階へ行くにはやっぱりエレベーターで下りるのだった。ところどころ年月のせいか朽ちているので遠回りを心掛けて進もう。



こんなダンジョンに放り出されるとは思ってなかった、という方のためにか小部屋にはアルテナ像が。この階はまだ楽勝な階だな。



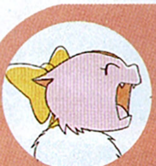
このダンジョン最大の難関、3階。解くカギは同じ鏡をもう1回入ることにあったのだ！ ってマップ出しといて言うことじゃないってか。



やっと来ました最地階。ここではダンジョンを脱出したヒイロ達を祝福するかのように妖精さんたちがお出迎えしてくれる。ちゃんと話を聞いてから遺跡を出よう。

『BEEP! メガドライブ』1995年1月号掲載

キャラクターデザイン / 窪岡 俊之



防具

防具は次の町へ行くごとにより強固なものが手に入れられるのはRPGのお約束。とはいえ、たいして威力も違わないものもあったりする。そんな時こそこの表が役立つのだ。この表を見れば防具の威力はもとより装備できる人とお値段までバッチリだ。さあ次は何を買おうかな。

名前	値段	ヒイロ	レオ	ジーン	レミーナ	ロンファ	防御	追加効果
冒険者の服	200	○	○			○	+3	運+5
なめし革の鎧	400	○	○			○	+5	
うろこの鎧	600	○	○			○	+7	
黒鉄の鎧	900	○	○				+10	
鋼鉄の鎧	1400	○	○				+13	
プレートメイル	2000	○	○				+16	
騎士の鎧	3800	○	○				+20	移動距離+3
稲妻の鎧	6200	○	○				+24	素早さ+8、魔封じを防ぐ
白銀の鎧	9000	○	○				+28	毒を防ぐ
雷鳴の鎧	13500	○	○				+32	素早さ+12、マヒ回避
黒水晶の鎧	20000	○	○				+40	魔封じ,追11
竜天使の鎧	45000	○	○				+45	攻撃力+10
鎖兜	500	○	○			○	+2	
黒鉄の兜	800	○	○			○	+4	
鋼鉄の兜	1200	○	○			○	+6	
白銀の兜	2800	○	○				+8	精神力+3、毒を防ぐ
雷鳴の兜	4200	○	○				+10	精神力+5、マヒ回避
漆馬の兜	7500	○	○				+12	精神力+7、魔封じ
灼熱の兜	12000	○	○				+15	精神力+9、眠りを防ぐ
カイトシールド	800	○	○				+2	
黒鉄の盾	1200	○	○				+4	
鋼鉄の盾	1600	○	○				+6	
白銀の盾	3600	○	○				+9	耐魔法力+2、毒を防ぐ
雷鳴の盾	5400	○	○				+12	耐魔法力+4、マヒ回避
黒水晶の盾	9600	○	○				+15	耐魔法力+6、魔封じを防ぐ
爆炎の盾	15000	○	○				+18	耐魔法力+8、眠りを防ぐ
知恵のローブ	1000				○	○	+9	精神力+3、眠りを防ぐ
甲羅の鎧	1800					○	+12	毒を防ぐ
裁きのローブ	3200				○	○	+16	精神力+8、眠りを防ぐ
神官の服	6700					○	+20	精神力+10、混乱回避
賢者の服	10000				○	○	+24	精神力+14
聖者の服	18000					○	+32	精神力+17、混乱回避
奇跡の服	28000					○	+38	運+10、死・石化を防ぐ
大博打の鎧	40000					○	+45	運+16、死を防ぐ
バンダナ	80					○	+1	
賢者の帽子	4000					○	+9	精神力+5
幸運のバンダナ	18000					○	+10	運+20
神眠のバンダナ	8000					○	+12	耐魔法力+5、眠り&魔封じ
安全第一	24000					○	+12	攻撃力+10
黒鉄の腕輪	800			○	○	○	+3	
鋼鉄の腕輪	2500			○	○	○	+6	
黒水晶の腕輪	7500			○	○	○	+10	耐魔法力+5、魔封じを防ぐ
奇跡の腕輪	15000				○		+15	運+5
踊り子の服	800			○			+8	
フレアドレス	1500			○			+10	攻撃力+2、眠りを防ぐ
輝くドレス	2000			○	○		+13	耐魔法力+5、マヒ回避
ジルバのドレス	3000			○			+18	素早さ+5
バトルドレス	4500			○			+24	攻撃力+5
封印の道着	9000			○			+28	
たかの道着	16000			○			+34	素早さ+10
虎の道着	25000			○			+38	攻撃力+10
ヘアバンド	600			○	○		+3	
ピンクのリボン	1400			○	○		+5	眠りを防ぐ
金のかんざし	6000			○			+12	攻撃力+4
阿修羅の髪飾り	15000			○			+18	攻撃力+6
光運の腕輪	16000			○			+16	移動距離+6
輝くローブ	4200				○		+20	耐魔法力+7、マヒ回避
氷のローブ	16000			○			+30	耐魔法力+10、毒を防ぐ
炎のローブ	26000			○			+35	精神力+12、眠りを防ぐ
魔道士のローブ	36000			○			+40	精神力+14、混乱&眠り回避
知恵のティアラ	6000			○			+10	精神力+5
魔眠のティアラ	12000			○			+16	耐魔法力+7
サイコブレスレッド	14000			○			+15	耐魔法力+10

そして東カタリナ、ルサンの村へ

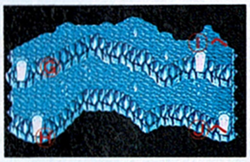
ノートの村の左側を経由し辿り着いたルサンの村。ここは北方にあるため平常から寒い場所なのだが、それにしてもこの寒さは尋常(じんじょう)じゃない！ 聞けばどうやら雪山にいるモンスターのせいらしい。しかしルーシアは寄り道してる暇はないと言い出すし、どうする？

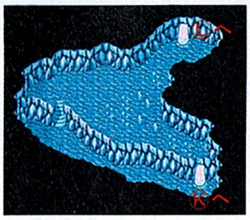
[ルサンの雪山]

村のすぐ裏手にある雪山。最近は人の手が入れられないせいか迷路状態と化している。

広大に広がる雪山。このダンジョンは村との出入口から頂上へと階層状に広がっている。あたり一面雪景色で目印が立てづらいため、うろちょろするハメになるわけだ。しっかり自分の場所を把握して進んで行こう。







★ダイス目の効果

ダイス目(合計)	効果
2	敵すべてにダメージを与える
3	敵すべての魔法を封じる
4	敵すべてに毒を与える
5	敵すべてを麻痺させる
6	敵すべてを眠らせる
7	ハズレ(消費したMPは回復する)
8	パーティー全員の防御力アップ
9	パーティー全員の攻撃力アップ
10	パーティー全員のHP回復
11	パーティー全員のMP回復
12	超ハズレ(味方全員にダメージ)

※敵の状態変化については効かない敵もいる

★勝負の力

系統	段階	名称	MP	対象	効果
ダイス	1	運試しのダイス	5	敵全体 OR 味方全員	ダイスの目によって効果が変わる
	2	開運のダイス	9		
	3	運命のダイス	13		
ルーレット	1	凶告のルーレット	6	敵単体 OR 味方1人	ルーレットのようにターゲットが回り、停止したキャラにダメージ
	2	諸刃のルーレット	9		
	3	神罰のルーレット	12		
怒り	1	怒りの炎	10	敵単体 OR 自分	炎に身を包み敵に体当たり攻撃。失敗すると自分にダメージがくる (エレメンタル[火]対立:[水/風])
	2	怒りの業火	13		
	3	怒りの神炎	16		
復活	1	復活の賭	20	味方全員	成功すれば瀕死を復活させる
	2	復活の勝負	40		
	3	復活の大勝負	60		

★祈りの力

系統	段階	名称	MP	対象	効果
いやし	1	いやしの祈り	4	味方1人	味方1人のHPを回復する
	2	いやしの願い	8		
	3	いやしの洗礼	12		
やすらぎ	1	やすらぎの祈り	7	味方全員	味方全員のHPを回復する
	2	やすらぎの願い	12		
	3	やすらぎの洗礼	17		
光輝	1	光輝の祈り	10	敵単体 OR 味方全員	敵からHPを奪い味方を回復させる
	2	光輝の願い	14		
	3	光輝の洗礼	18		
聖者	1	聖者の祈り	20	味方全員	味方全員のHPをターンごとに回復させる
	2	聖者の願い	25		
	3	聖者の洗礼	30		

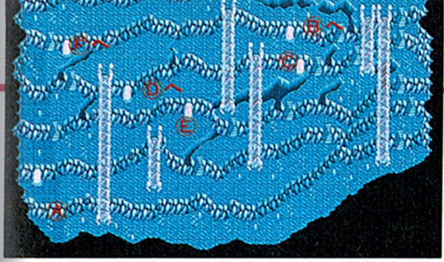
★補助魔法

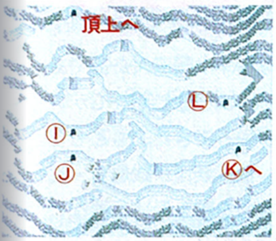
系統	段階	名称	MP	対象	効果
補助	―	眠りの呪法	5	敵単体	敵を眠らせる
補助	―	きよめの法術	13	味方1人	毒・麻痺などを回復する
補助	―	魔解除の法術	20	単体	敵/味方にかかっている魔法を解除
補助	―	蘇生の法術	30	味方1人	瀕死の味方を回復する



ロンファ

神官崩れ(失敬！)のバクチ野郎ロンファが操るのはもちろん回復魔法系とギャンブルっぽい攻撃&回復魔法。道中このロンファの回復魔法にはかなり助けられるはずだ。ダイス魔法は使うのにはちょっと勇気がいるかもしれないけどね。





内部の白い柱状のものは滑り台。つるるんと滑り降りるのはなかなか楽しい演出だ。



ますます真っ白でどこにいるかがわからなくさせられる場所。

山の頂上、モンスターの待ち受ける場所だ。ちょっと泣ける話も。



イエティよりは可愛くなさそう。直に攻撃されるとかなり痛いメに会うぞ。

ボス登場！

いよいよ中ボスの対面。こいつは吹雪でバリアを張っている間は直接攻撃は効かない。レミーナの魔法でバリアを外し、それからガンガン攻撃をかけよう。

武器

敵が強くなるにつれ武器も次第に強いものが出てくる。これら武器は道具として使うと効力を発するものがかなり多い。敵の属性と道具効果を考えて使えばバッチリというわけだ。装備する必要のなくなった武器であっても手元に置いておくのも手段としては有効だ。

名前	値段	ヒイロ	レオ	ジーン	レミーナ	ロンファ	攻撃	追加効果
ダガー	100	○				○	+4	攻撃回数+1
ショートソード	400	○					+26	
ロングソード	900	○					+38	
グレートソード	1800	○					+50	防御力+2
暫鉄丸	3200	○					+67	
フレイムセイバー	5800	○					+86	(道)フレイム
暫鬼丸	9999	○					+116	マヒさせる
プラチナブレード	18000	○					+130	防御力+4
黒水晶の剣	32000	○					+156	精神力+10、魔封じ
アイスブレード	48000	○					+180	(道)フリーズトラップ
ホワイトファング	16000		○				+130	
ブルーソネット	18000		○				+140	(道)フリーズトラップ
レッドブラスト	60000		○				+200	混乱させる、(道)フレイムボム
踊り子の扇子	800			○			+17	攻撃回数+1
黒鉄の扇子	1500			○			+28	攻撃回数+1
疾風の扇子	3500			○			+50	攻撃回数+1
武神の扇子	7000			○			+68	攻撃回数+1、混乱させる
メガトンパンチ	12000			○			+82	攻撃回数+1
地獄の爪	25000			○			+98	攻撃回数+1、死を与える
サンダークロー	35000			○			+116	攻撃回数+1、マヒさせる
カイザーナックル	50000			○			+180	防御力+4
水流の杖	2000				○		+14	精神力+10、(道)アイスニードル
雷雲の杖	6500				○		+25	精神力+20、(道)サンダーブロウ
精霊の杖	12000				○		+38	精神力+30、(道)ガードシェル
黒水晶の杖	28000				○		+54	精神力+35、(道)アースネイル
ファルシオンタガー	50000				○		+80	精神力+10、死を与える、追05
四竜の杖	45000				○		+68	耐魔法力+20、(道)マッドサイクロン
エルブンタガー	30000				○	○	+20	攻撃回数+2、死を与える
怒弓(どきゅう)	40000				○	○	+145	死を与える
ゴッドガン	65535				○		+160	攻撃回数+1、マヒさせる
メイス	600					○	+42	
サイドアーム	2000					○	+60	素早さ+10、マヒさせる
フレイル	4000					○	+80	
バトルハンマー	7000					○	+70	攻撃回数+1
クラッシュメイス	12000					○	+120	(道)クラッシュポイント
100tハンマー	18000					○	+140	混乱させる
聖なる杖	32000					○	+85	精神力+20、魅了する、(道)パルスレーザー
正義の鉄槌	45000					○	+170	耐魔法力+10、(道)クラックゾーン
奇跡の杖	65000					○	+136	精神力+30、魅了する
ショートガン	1400				○	○	+50	
ボウガン	5000				○	○	+60	攻撃回数+1
ミドルボウガン	10000				○	○	+80	攻撃回数+1

★炎撃の力

系統	段階	名称	MP	対象	効果
フレイム	1	フレイム	6	敵単体	敵に火球を飛ばしてダメージを与える
	2	フレイムボム	10		
	3	フレイムショット	14		
ヒート	1	ヒートサークル	10	敵範囲	炎をサークル状に炎上させダメージを与える
	2	ヒートフィールド	14		
	3	ヒートスクウェア	18		
パワー	1	パワーミスト	10	味方1人	炎の力で味方1人の攻撃力を上げる
	2	パワーウェイブ	12		
	3	パワードライブ	15		
フレア	1	フレアエアー	20	敵全体	炎の風を巻き起こしダメージを与える
	2	フレアストーム	23		
	3	フレアクラッカー	26		

★氷撃の力

系統	段階	名称	MP	対象	効果
アイス	1	アイスニードル	6	敵単体	氷の矢を飛ばしてダメージを与える
	2	アイスアロー	10		
	3	アイスジャベリン	14		
フリーズ	1	フリーズランス	11	敵範囲	氷の槍を突き刺してダメージを与える
	2	フリーズトラップ	15		
	3	フリーズクロー	19		
シェル	1	ガードシェル	10	味方1人	氷の力で味方1人の防御力を上げる
	2	シールドシェル	12		
	3	バリアシェル	14		
クロス	1	ホワイトクロス	22	敵全体	氷の剣を降らせてすべての敵にダメージを与える
	2	スノークロス	25		
	3	ブリザードクロス	28		

★補助魔法

系統	段階	名称	MP	対象	効果
補助	–	サイレンス	10	敵単体	敵の魔法を封じ込める
補助	–	マジックスチール	0	敵単体	敵からMPを吸収する
補助	–	マジカルシールド	51	自範囲	自分の周囲に魔法のバリアを張る
補助	–	ハイプレッシャー	15	敵単体	敵の移動力を1にする



レミーナ

炎と氷による攻撃魔法が得意な爆裂娘レミーナ嬢。魔法力はさすがヴェーンの当主といったところ。MP消費量に見合うだけの攻撃をかましてくれる。



ジーン

踊りの名手であるジーン。その容貌に似合わず元は殺人拳法を教え込まれていた彼女。ということはこの先踊り以外の攻撃もあるのか!? 攻撃力も優れている彼女、魔法と併用して攻撃しよう。

★舞いの力 エレメンタル［中立］

系統	段階	名称	MP	対象	効果
舞	1	チョウの舞	5	敵範囲	踊りで毒蛾を呼び、敵に毒とダメージを与える。失敗すればダメージのみ
	2	アゲハの舞	10		
	3	ドクガの舞	15		
ニードル	1	ニードルステップ	10	敵単体	踊りで気をひき針を打ち麻痺+ダメージ。失敗すればダメージのみ
	2	ニードルダンス	14		
	3	ニードルワルツ	18		
舞姫	1	魅了の舞姫	12	敵範囲	踊りで敵を混乱させ、ダメージを与える。失敗すればダメージのみ
	2	誘惑の舞姫	16		
	3	魅惑の舞姫	20		
乱舞	1	闘将乱舞	18	自分	自らの闘気を分身に変え攻撃する
	2	闘鬼乱舞	36		
	3	闘神乱舞	54		

これで終わりだ！
ちゃんと解けよ！
じゃあな！
BYEBYE！

